Талантливому педагогу – заботливому родителю

Т.Н. Образцова

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

В книге приводятся описания музыкальных игр, в которые с огромным удовольствием будут играть дети в детском саду, в школе или дома. В издании приведены примеры разнообразных музыкальных игр, рассчитанных на детей самых разных возрастов – от 3 лет до старшего школьного возраста. Это игры, развивающие чувство ритма, музыкальный слух и память, музыкально-юмористические и обрядовые, а также формирующие образное мышление детей и навыки совместного творчества.

Материал книги будет весьма интересен методистам, воспитателям и преподавателям музыкальных школ.

- Татьяна Образцова
  - Введение
  - Глава 1
  - Глава 2
  - Глава 3
  - Глава 4
  - Глава 5
    -
    - Тематические игры
    - Командные игры
  - Глава 6
  - Глава 7
  - Глава 8
  - Глава 9
  - Глава 10
  - Глава 11
  - Заключение

Татьяна Образцова
Музыкальные игры для детей

Введение

Всем хорошо известно, что для развития у детей чувства ритма, такта, музыкального слуха и памяти необходимо с ранних лет тесно знакомить их с музыкальными играми. Такую ситуацию несложно воссоздать, стоит только чаще знакомиться с книгами вроде той, которую вы держите в руках. Музыка, сопровождающая игры, должна иметь зажигательный, веселый ритм, благодаря которому у детей быстро поднимается настроение и повышается двигательная активность. Музыкальное сопровождение различных подвижных игр приносит только положительные результаты, так как входит в основу гармонического развития и укрепления здоровья детей.

Используя музыкальные игры, родители и учителя имеют прекрасную возможность выявить и развить у ребенка музыкальные способности: слух, голос, чувство ритма и т. д.

С таким же успехом у детей могут развиваться и танцевальные способности. Еще в период беременности будущие мамы прислоняют к своему животу магнитофон, где звучит спокойная, медленная музыка. Такое действие благотворно влияет на развитие плода.

Если устраивать музыкальные игры для детей еще в раннем возрасте, в дальнейшем можно избежать таких случаев, когда ребенок в большой компании стесняется и поэтому не может прочитать небольшое стихотворение, спеть песенку или станцевать перед незнакомыми людьми. Чтобы предотвратить возникновение подобных казусов, мамы и папы, воспитатели и учителя обязаны обеспечить все условия для детской творческой деятельности (в том числе и музыкальной) и отдыха – и тем самым позволить своим чадам гармонично развиваться и становиться раскованными.

Игра вводит ребенка в жизнь, в общение с окружающими, с природой, способствует приобретению знаний. Она всегда имеет определенную цель. В музыкальных играх этой целью является развитие интеллекта, чувства ритма и такта, памяти, музыкального слуха, голоса, самой творческой деятельности ребенка. Музыкальные игры способствуют быстрому запоминанию изученного материала, интенсивности обучения, раскрепощению детей, избавлению от комплексов. Музыка приобщает ребенка к прекрасному, к ощущению гармонии, словом – обогащает его духовный мир.

Эта книга содержит в себе достаточно информации для того, чтобы стать незаменимым помощником всех взрослых в

достижении максимального эффекта в формировании у детей музыкального вкуса, и дает возможность ознакомиться с различными музыкальными играми.

Глава 1
Подальше от медвежьих лап

Одной из важнейших областей человеческой деятельности является музыка. Она окружает нас на протяжении всей нашей жизни – от младенческих лет до самой старости. Даже если человек совсем не связан с нею по роду своей деятельности, он может очень любить и хорошо знать музыку.

Эта глава предназначается в основном не тем детям, которые музыкой начали заниматься профессионально, серьезно и с этой целью учатся в специальных школах, осваивая какой-нибудь инструмент. Мы хотим предложить нашу помощь тем, кто просто хочет лучше разбираться в музыке, научиться ее различать, запоминать; тем, кто любит петь, но не слишком уверен в своих силах. А главное, предложенный в главе материал поможет каждому разобраться в своих способностях и стать более уверенным в себе.

Хотя и говорят, что если в детстве «медведь на ухо наступил», то это навсегда, на самом деле это не так. У всех людей, если они вообще различают хоть какие-то звуки, есть и музыкальный слух. Просто у одних он развился сильнее, а другим с этим не повезло. И время, когда можно развить музыкальный слух, упущено в детстве, когда закладываются основы тех или иных способностей человека.

Музыка началась с ритма. В Азии и Африке существуют народы, в танцах которых вообще нет мелодии. Мелодия, как таковая, у них отсутствует. Основу составляет богатый и сложный ритм, исполняемый на ударных инструментах. Эти ритмы переходят из поколения в поколение. Отцы передают их своим детям, причем запоминают они их, конечно, на слух, т. к. никакой нотной письменности у этих народов нет.

Вообще, ритм – это основа всей музыки. Возможно ли представить существование мелодии без ритмической опоры, хотя бы самой примитивной? Попробуйте любую знакомую мелодию пропеть без определенной длины каждого звука, произвольно, и она сразу же потеряет смысл и узнаваемость. Поэтому она обязательно должна быть организована во времени, в противном случае затрудняется ее восприятие и возможность воспроизведения. А вот ритм без мелодии прекрасно обходится. И в этом мы с вами убедимся на примере игр, которые развивают чувство ритма.

«АПЛОДИСМЕНТЫ»

Одна из самых простых музыкальных игр – на запоминание прохлопанного ритма. Возможны несколько участников и ведущий. Первый из участников придумывает простейший ритм и прохлопывает его в ладоши. Следующий должен точно, без ошибки его повторить и придумать следующий ритм, который передается таким же образом дальше. И так по кругу.

Ритмы можно постепенно усложнять. Если кто-то не может повторить прохлопанный ритм с первого раза, ведущий должен попросить придумавшего этот ритм повторить его столько раз, сколько потребуется для отгадывания. В этом есть определенная сложность для того, кто предлагает, задает пример – он не должен забывать и путаться при повторе, то есть первоначальный ритмический отрывок должен быть сложным ровно настолько, насколько сам «автор» может точно его запомнить и воспроизвести.

Игру можно постепенно усложнять, вводя в ритмический рисунок простейшие возгласы или слова, например: «И раз!», «Оле-оле-оле», «Раз, два, три» и т. д. Можно использовать какие-нибудь смешные присказки или поговорки, проговаривая их ритмически организованно.

«СТУЧАЛКИ»

Более сложным примером игры является игра с применением каких-либо музыкальных инструментов. Но не пугайтесь, под инструментами мы подразумеваем все, из чего можно извлечь звук, все, по чему можно стукнуть или чем можно произвести какой-либо шум, звон, дребезжание или даже шорох. Все подойдет: деревянные ложки, палочки, металлические столовые приборы, какие-нибудь трещотки, детские погремушки. Попробуйте использовать разные по тембру материалы – деревянные шкатулочки или коробочки, металлические банки и кастрюли, принесенные с кухни (конечно, с разрешения мамы). Стучать по ним можно металлическими палочками или ложками.

Собственно, эта игра является продолжением первой. Только задача усложняется тем, что теперь мы развиваем и тембровую память. В игре участвуют несколько детей. Один из них, первый, должен придумать и «проиграть», то есть попросту простучать или пробренчать какой-либо ритм. Для начала используйте только два тембра. Например, железными палочками исполнитель должен часть рисунка отстучать по деревянной

поверхности, а часть – по металлической. При повторении следующий участник может исполнить сначала просто ритм без изменения тембра, а потом как можно точнее проиграть с использованием тех же самых предметов и тембров тот же самый ритм с «перебивкой» тембра в тех же местах.

Для тех, кто наделен творческой фантазией, можно предложить повторить ритмический рисунок сразу на других инструментах, но полностью точно скопированный. Эта задача не так уж сложна, сложность здесь заключается в том, чтобы сделать тембровые «перебивки» еще более интересными. Как бы перещеголять в этом искусстве самого автора первоначальной композиции.

«КАРНАВАЛ»

Ну что же, теперь давайте попробуем освоить ритмы Латинской Америки. Всем нам хорошо знакомы такие слова, как самба, румба. В конце концов, популярный танец макарена тоже основан на латиноамериканских ритмах. Услышав их, мы сразу же представляем горячих латиноамериканцев в сомбреро, с гитарами и с такими шуршащими шариками на ручках – они называются маракасы.

Для этой игры ребятишкам понадобятся новые инструменты, и сделать их придется своими руками. Чтобы сделать один из них, нужно простую жестяную банку из-под фанты или другого газированного напитка наполнить какими-нибудь мелкими сыпучими предметами – рисом, песком или мелкими камешками и аккуратно заклеить отверстие скотчем или пластырем.

Прототипом этого инструмента является латиноамериканский инструмент чокало, представляющий собой некое подобие деревянного цилиндра. Другой инструмент напоминает гуиро, который на своей родине изготавливается из высушенной тыквы. Чтобы сделать этот инструмент, достаточно в такую же жестяную банку засыпать горох или высушенные косточки от маслин, заклеить отверстие – и изделие готово.

Если у кого-нибудь найдутся детские маракасы, значит своеобразный латиноамериканский ансамбль налицо почти в полном составе. Бубен и барабан тоже не лишние. На чокало, гуиро и маракасах нужно играть, производя звуки потряхивающими или покачивающими движениями. Чокало можно не встряхивать, а вращать вокруг оси, тогда его содержимое производит тихое шуршание. Теперь нам нужна любая мелодия в ритме самбы, румбы, танго или босановы.

Наверняка у кого-то из вашей компании есть магнитофон: песни в ритмах латиноамериканских танцев есть у таких современных исполнителей, как Алсу (ее знаменитый сингл с Энрике Иглесиасом). Можно использовать и знаменитую «Макарену» (пусть даже в исполнении Сергея Минаева) или «Квартал» («Парамарибо»).

Игра заключается в том, чтобы, предварительно потренировавшись, попробовать «влиться» в звучание заранее заготовленной песни или композиции. Старайтесь, чтобы звуки ваших инструментов точно совпадали с «долями» звучащей музыки, с ударами барабанов или звуками бас-гитары. На бубне и барабане сыграть такой простейший ритм не представляет труда, а вот на гуиро или маракасах у вас не все сразу будет получаться – такие простые на вид инструменты требуют большой сноровки и чувства ритма. Но, приложив усилие, вы почувствуете, что ваша группа «музыкантов» становится настоящим мексиканским оркестром или участниками бразильского карнавала.

Если вы не найдете нужную запись, можете использовать любую мелодию, близкую по ритму, какую-нибудь песню Бритни Спирс или песни группы «Сплин» (например, «Мое сердце»). В сочетании песен, не совсем подходящих по стилю, с таким специфическим сопровождением можно найти даже юмористический эффект (сейчас многие группы экспериментируют со смешением стилей). Присоедините звучание своего ударного ансамбля к мелодиям таких групп, как «Тату», «Руки вверх», «Иванушки-Интернэшнл» и т. д. Попробуйте, посмотрите, что получится.

«КУКУШКА»

Найдите детскую дудочку, на которой можно было бы сыграть два разных по высоте звука, один выше, другой ниже, то есть полностью повторить песню кукушки в лесу: «Ку-ку». И пусть тот, кто будет изображать кукушку, не самый музыкально и ритмически одаренный человек. Главное, чтобы он мог играть эти два звука. Остальные участники игры должны выбрать себе по одному ударному инструменту и на них попробовать сыграть любой ритм из предыдущих игр или любой другой на выбор. Ритмическая фраза должна быть довольно длинной и по своему строению напоминать куплет из песни. Можно взять куплет какой-нибудь известной народной песни, которую все наверняка знают («Во поле береза стояла» или более сложную по ритму «Калинку»).

Итак, все исполнители по сигналу выбранного «дирижера» начинают играть слаженно и вместе. Только «кукушка» молчит. Но вот и она в самый подходящий по ее мнению момент вступает со своим «ку-ку». Если звуки кукушки подошли к ритму и не сбили остальных, игра продолжается. Если же «ку-ку» раздалось совсем невпопад, ритмический рисунок начинается снова. Причем, не надо делать перерыва, а сразу после «ку-ку» по кивку «дирижера» вступать со своей «песней» вновь. Как правило, такое кукование имеет большой успех и может всех развеселить. Используйте в этой игре предыдущие примеры.

«ВОДНЫЕ ПРОЦЕДУРЫ» («МУЗЫКА НА ВОДЕ»)

Один из вариантов ритмических игр – игра, подготавливающая детей к запоминанию простейших мелодий. Для нее тоже необходима некоторая подготовка. Нужно взять несколько (5—7) стаканов, желательно одинаковых и с не слишком толстыми стенками. Наполните их водой и ударом металлической палочки по стакану проверьте, какой звук они издают. Ударять старайтесь не слишком сильно, чтобы не разбить стаканы и не уронить, но в то же время так, чтобы звук был наиболее ясным. Каждый стакан должен «зазвучать» по-своему. Пусть это даже будет не слишком мелодично и стройно – главное, чтобы звуки четко различались на слух.

Задача играющих в этом случае значительно усложняется. Теперь они уже должны запомнить не просто тембры, но и высоту звучания каждого из стаканов. Лучше, если перед началом игры они будут выстроены в ряд по мере повышения высоты, так, чтобы слева от исполнителя находились низкие по звуку, а справа – высокие. Совсем хорошо, если кто-нибудь из наиболее «продвинутых» игроков сможет настроить весь этот ряд по музыкальному звукоряду. Но даже если этого не получится, не огорчайтесь, попробуйте соблюдать направление; запомните, в какую сторону изменялся последующий звук, был он выше или ниже предыдущего. И просто старайтесь как можно точнее повторять заданный ритм, пока мелодия для вас еще не главное.

Примеры ритмических рисунков можно брать прежние.

Итак, мы научились улавливать и запоминать ритм. Теперь попробуем приступить к решению более сложной задачи: к играм, которые развивают музыкальный слух и память. Если чувство ритма заложено в человеке самой природой (ведь самый основной ритм – это стук нашего сердца), то с высотой звука все гораздо сложнее. Уши – это довольно сложный прибор,

требующий тщательной настройки. Но пусть вас не останавливают трудности. Вы должны твердо знать: слух есть у каждого, только у одного он как бы «лежит на поверхности», а у другого – спрятан внутри, и его нужно очень осторожно и настойчиво оттуда «доставать».

Часто у тех, про кого говорят, что у них «по ушам слоны прошлись», просто нет голоса. Голос или ломается в подростковый период или не успел развиться. Обычно голосом просто не умеют пользоваться, но при этом слышат, что пение получается не очень правильное. Но ведь уши-то у этого человека в порядке, слух контролирует голос, но порой не может помочь. Игры, которые мы вам предложим, помогут вам проверить себя и состояние своего слуха именно в музыкальном, звуковысотном отношении.

«УГАДАЙ-КА»

Для участия в этой игре понадобится настоящий музыкальный инструмент. Конечно, лучше, если это настоящее фортепиано, но если его нет, подойдет любая детская игрушка с клавишами или детский ксилофон или металлофон. То есть игрокам нужен такой инструмент, на котором любой играющий смог бы воспроизвести простейший звук. Ведь на пианино для этого нужно всего лишь нажать на клавишу. А на ксилофоне – ударить палочкой по пластине.

Теперь надо выбрать ведущего, того, кто хоть немного знает, как расположены клавиши на клавиатуре (знать их название при этом не нужно) или пластинки у ксилофона. Этот ведущий должен уметь запоминать высоту звука и именно ту клавишу, которая будет извлекать этот звук. При небольшой подготовке это сможет сделать любой из вас. Все остальные участники игры отворачиваются, а ведущий нажимает на одну из клавиш или ударяет палочкой по ксилофону. Затем он выбирает кого-либо из ребят и предлагает ему отгадать, на какую клавишу он нажимал. Причем, если используется настоящее фортепиано – значит, поскольку клавиатура у него длинная, необходимо выделить небольшой отрезок клавиш (в пределах октавы), чтобы облегчить начинающему игроку угадывание.

На ксилофоне звукоряд короткий, и поэтому такого упрощения не требуется. Методом «тыка» угадывающий должен остановиться на одном варианте. Остальные участники игры могут высказать свое согласие или несогласие. Если ведущий признает правильность выбора, то ведение игры переходит к

этому участнику. Если же нет, то угадывающего можно сменить. Но учитывайте, что звук, скорее всего, нужно будет повторить, так как не у всех людей такая замечательная память, чтобы после многочисленных ошибок предыдущего игрока можно было точно вспомнить первоначально заданный звук.

«КТО ЭТО БЫЛ?»

Игра, которую мы хотим предложить вашему вниманию сейчас, представляет собой продолжение предыдущей. Принцип ее такой же, как в знакомой вам с детства игре, когда один из ребят отворачивается от трех-четырех других, а они толкают его под локоть. Только здесь вместо толчка будет действовать звук. Для этого вам потребуются как минимум три-четыре одинаковые по тембру детские дудочки. Каждый из играющих на этих дудочках должен выбрать один из звуков, который можно извлечь определенной комбинацией нажатия пальцев (музыканты называют это аппликатурой).

Тому, кто собирается отгадывать, нужно все из предложенных звуков прослушать очень внимательно и постараться мысленно запомнить, какой из них кому из участников принадлежит. Теперь он должен отвернуться, а кто-то из «музыкантов», по молчаливой договоренности, играет свой звук (только непременно тот, который был заявлен). При этом все играющие участники должны стоять как можно ближе друг к другу, чтобы по направлению звука угадывающий не мог догадаться, кто из участников игры его извлек. По той же причине тембр инструментов должен быть нейтральным, имеющим минимум отличий друг от друга. Если некоторые звуки будут слишком характерными, следует использовать только те, которые не «выдают» инструмент.

Теперь у каждого звука есть имя – имя участника, его воспроизводящего. Ребенок, угадывающий «мелодии», просто называет звуки «по имени». После успешной отгадки звуки нужно поменять на другие, соблюдая те же принципы. Когда все пройдут через роль угадывающего, наступает следующий этап. Нужно отгадать не только, «кто это был», но и «сколько их было». Теперь звуки, предварительно прослушанные, должны звучать по два, а то и по три сразу. Не думайте, что это так легко угадать, если, конечно, у вас нет специальной подготовки.

Сначала отвернувшийся должен просто сказать, какое количество звуков он слышит. Ну а затем, если это получается легко, постараться определить, кто это играет. Самое главное в этой игре – постараться достигнуть прогресса в угадывании. Ведь

инструменты одни и те же, различие высоты (диапазон) звуков небольшое, и поэтому задействованной оказывается не только сиюминутная память на высоту звука, но и тембровая память на каждый звук и голос определенного инструмента. Большое внимание следует уделить подготовительной части игры. Прослушивание и запоминание каждого звука должно происходить в полной тишине и при максимальном внимании всех участников, а особенно – угадывающего.

«КАНОН»

Название это происходит от названия пьесы, где каждый из голосов должен повторить мелодию, начатую первым голосом. И принцип нашей игры будет таким же, с той только разницей, что целой новой пьесы мы не напишем, а всего лишь постараемся потренировать свой слух и голос. В компании играющих всегда есть человек, про которого все знают, что именно он поет лучше и «чище» всех, как говорят музыканты. Если такового в вашем круге не найдется, то придется выбрать того, кому если и «наступил медведь на ухо», то только на одно и совсем чуть-чуть.

Как вы поняли, здесь придется петь. И стесняться этого не надо. Вспомните, что многие звезды современного шоу-бизнеса не очень-то хорошо пели в детстве. Например, американская суперзвезда Мадонна имела проблемы с голосом и слухом. Ей даже приходилось долгое время брать уроки вокала, чтобы превратить свой слабый и не очень «чистый» голосок в то, что мы теперь слышим. Не говоря уж об отечественных звездах, голоса которых вы все прекрасно знаете. Попробуйте и вы.

Итак, тот, кто выбран в ведущие благодаря своим музыкальным (в первую очередь голосовым) талантам, должен пропевать какие-либо небольшие отрывки всем знакомых песен. Можно брать только начало или припев известной песни. Вслед за ним с наибольшей точностью эти небольшие кусочки должны повторять остальные. По мере удаления от первоначального исполнения повторять песню становится все труднее, и поэтому в конце «круга» исполнителей должен находиться тот, кто поет лучше всех. В случае, если при повторении мелодия будет более или менее искажаться, он должен как бы возвращать всех «на путь истинный».

Петь вы можете песни, которые нравятся большинству присутствующих или которые у всех «на слуху». Но можно использовать и народные мелодии, примеры которых мы приводим ниже. Вариант продолжения этой игры – когда таким

способом поется вся песня. Это очень интересно звучит, когда участников не так много (3—4). Песня делится на небольшие музыкальные фразы, то есть стихотворные строчки. Каждая музыкальная фраза повторяется три-четыре раза, и получается тот самый канон, который дал название этой игре. Очень хорошо подойдут для пропевания каноном песни таких групп, как «Сплин», «Чайф», «Ногу свело», «Манго-манго».

Один из классических примеров настоящего канона, который может оказаться под силу даже начинающим, – это русская народная песня «Во поле береза стояла». И не думайте, что она давно устарела и никому не интересна. Напротив, во всем мире фольклорная, национальная музыка пользуется все более возрастающим вниманием. В европейских странах умение петь хором считается обязательным для каждого образованного человека и патриота своей страны. Хоровые фестивали собирают огромные массы участников. Тысячи людей на них совершенно бесплатно репетируют и исполняют народные песни, а десятки тысяч их с удовольствием слушают. Попробуйте, и вы услышите, как вашими голосами создается настоящая, непреходящая красота. Пример этого канона мы тоже приводим.

«ЭСТАФЕТА»

Логическим продолжением «Канона» будет игра «Эстафета». В ней подразумевается, что каждый из ребят уже более или менее владеет своим голосом и в его силах спеть если не всю песню целиком, то хотя бы ее небольшой отрывок. Поются те же песни, что и в предыдущей игре, с тем только отличием, что отрывки музыкальных фраз не повторяются, а сразу передаются, как в эстафете, следующему участнику. Здесь главное – не «сползти», не потерять тон или, как это говорится у профессиональных музыкантов, «не потерять тональность». В этой игре важнее не тот, кто начинает, а тот, кто продолжает и заканчивает. Они не должны дать увести мелодию от начального тона туда, «куда Макар телят не гонял». Задача сложная, но интересная.

«КОНКУРС!!!»

Завершающим этапом должна стать игра, выявляющая лучшего из вашей компании начинающих поющих «звезд». Безусловно, опыт у вас уже есть, и тех, кто хорошо поет, вы можете назвать и без конкурса. Но тут все дело в том, какая будет

выбрана программа. На каждом уважающем себя вокальном конкурсе есть определенная программа. Конечно, есть конкурсы, на которых каждый из участников представляет свою оригинальную песню. Но мы предлагаем вам провести конкурс, в котором одна песня будет обязательной для всех, а одна может быть выбрана произвольно, то есть по желанию конкурсанта. Вот тут-то, на обязательной программе может оказаться, что лучший не тот, кого вы обычно считали, а кто-то другой.

Обязательная песня не должна быть, конечно, слишком сложной, но и на слишком простой тоже останавливаться не стоит. Маловероятно, что вам удастся выбрать песню, которую все очень любят, но в этом и смысл – спеть хорошо то, что не так уж и нравится, но так, чтобы это понравилось другим. А то, что нравится, можно спеть вторым номером в «необязательной программе». Для придания торжественности вашему конкурсу можно провести жеребьевку номеров, под которыми будут выступать участники, чтобы все было как в настоящем конкурсе. Для программы этого конкурса можно предложить такие песни: «Осенние листья», «Где-то на белом свете», из фильмов «Семнадцать мгновений весны», «Девчата», «Карнавальная ночь» и другие.

Но если вам нравятся какие-то другие песни, пожалуйста, принимайте решение. Кстати, у конкурса должно быть и настоящее жюри. Можно пригласить родителей или друзей. В любом случае, число поющих участников не должно быть чрезмерным, иначе вам просто придется сидеть и целый день слушать, слушать и слушать. Ваша компания может просто разделиться на две части – на жюри и конкурсантов. В следующий раз можете поменяться (думаем, никто обделен не будет). Но не забудьте: те, кто поет, не должны оценивать других. Это совершенно разные сферы, и они не должны пересекаться.

Последний раздел нашей главы – это игры, развивающие музыкальную память. Как вы уже, наверное, убедились, не всегда те, кто хорошо запоминает стихи, номера телефонов, а то и просто анекдоты, могут быстро и точно запомнить и воспроизвести музыкальный мотив. Как известно, феноменальной памятью обладал великий немецкий композитор Вольфганг Амадей Моцарт. С самого детства у него обнаружился абсолютный музыкальный слух и «абсолютная» музыкальная память, хотя такого понятия и не существует. Однажды с ним произошел довольно курьезный случай. Он украл мелодию! И у кого! У города! Каждый год в церкви одного немецкого городка проводилась служба, на которой звучала пьеса, написанная для органа специально к этому дню. Ноты этой пьесы принадлежали

магистрату, и никто, кроме органиста, не мог их увидеть, сыграть и переписать.

Моцарт, которому было к тому времени восемь лет, присутствовал на службе и, придя домой, по памяти исполнил ее целиком и записал без единой ошибки. На следующее утро, когда он сыграл это произведение отцу, известному музыканту Леопольду Моцарту, тот сначала испугался, ведь их могли обвинить в краже. Но, поразмыслив, решил использовать этот случай для своего же блага. Красивым почерком он переписал эту пьесу и преподнес ее в тот же день архиепископу этого городка – как знак гениальной одаренности своего сына.

Такая одаренность встречается очень редко, и мы, конечно, не будем ставить перед вами подобных сложных задач, тем более, что для этого надо владеть нотной грамотой. Но проверить, насколько ваша музыкальная память хороша, и попробовать ее немного развить – это наша с вами цель. Кстати, и все предыдущие игры тоже использовали эту способность человека запоминать звуки. И в ритмических играх, и тем более в играх, связанных с пением, память обязательно присутствует и, надеемся, уже прошла некоторую тренировку. Но почти все предыдущие песни были связаны с голосовыми данными, которые, конечно, не у всех находятся на должной высоте. И последний раздел, посвященный исключительно памяти, возможно, поможет реабилитироваться, то есть попросту отыграться тем, кто не смог проявить себя достойно раньше.

«ПЕСНЯ БЕЗ СЛОВ»

Эта игра предполагает довольно серьезную техническую подготовку хотя бы со стороны одного из участников. Потребуются двухкассетный магнитофон и пустая или ненужная кассета. И кто-то из игроков должен иметь хотя бы небольшой опыт для того, чтобы перезаписать музыкальные отрывки с одной кассеты на другую. Если вы не уверены в своих способностях, попробуйте попросить кого-нибудь помочь вам в этом благородном деле. Объясните им всю необходимость своего музыкального роста и совершенствования.

Кто-то должен взять на себя роль звукорежиссера этой игры и пожертвовать при этом своим участием. Звукорежиссеру предстоит выбрать на свой вкус, не сообщая об этом остальным участникам, любую кассету популярной музыки, прослушать ее хорошенько и в произвольном порядке перезаписать, но не песни, а только инструментальные вступления или проигрыши, то есть

те отрывки, где не поет певец или певица, и наиболее трудные для узнавания.

Не забывайте делать небольшие промежутки в звучании музыки, чтобы можно было потом отделить одну песню от другой. В процессе звукозаписи, конечно, все нужно тщательно зафиксировать и на бумаге, чтобы впоследствии не перепутать, да и чтобы при возникновении споров, если появятся сомнения, был письменный документ, список, подтверждающий настоящий порядок.

Итак, подготовка произведена. Теперь все, кто хочет проверить себя на способность запоминать музыку, садятся недалеко от магнитофона. У каждого в руках листок бумаги и ручка. Звукорежиссер, он же в данный момент звукооператор, включает свою запись, а игроки записывают названия прослушанных мелодий. Если запись собрана не с одной кассеты, а с двух или нескольких, задача усложняется.

«КАЛЕЙДОСКОП»

Эта игра похожа на предыдущую, но только более проста в подготовке. Здесь не требуется перезаписывания с одних кассет на другие. Достаточно найти магнитофон и несколько популярных кассет. И подготовка звукооператора в этой игре тоже не столь серьезна, с этой ролью может справиться каждый. При этом звукооператор вполне может и сам участвовать в ней наравне со всеми.

Тот, кто выбран для этой роли, должен просто найти кассету и включать магнитофон на 5—7 секунд, не больше, прокручивая ее то вперед, то назад. Все остальные на листочках бумаги отмечают, что в этот момент звучит. Паузы между отрывками музыки должны быть не слишком маленькими, чтобы все успели вспомнить и определить, что за песня прозвучала, но и не слишком большими, чтобы «семеро одного не ждали».

Поскольку звукооператор и сам может потеряться и не знать, какая песня сейчас звучит, то и он вправе поучаствовать в этой игре. Если в процессе «перемотки» все играющие начинают сомневаться в том, что именно сейчас прозвучало, значит, чтобы окончательно уточнить мелодию, можно увеличить прослушивание этого отрывка на несколько секунд. Вообще, более живой характер игра приобретет, если работа будет не «письменной», а «устной». Естественно, те, кто очень уверены в своем знании ответа, должны уступить менее уверенным.

«СТАРЫЕ ПЕСНИ»

Эта игра потребует участия тех, кто хотя бы немного знаком с музыкальной грамотой. Ниже мы приводим несколько нотных примеров, где записаны народные песни и песни, которые пели ваши бабушки. Все они достаточно популярны, и вам наверняка приходилось их не один раз слышать. Вот и посмотрим, насколько вы внимательны к текстам старых песен. Ведущий должен владеть игрой на фортепиано в самых небольших пределах, песни записаны в один голос и воспроизвести их после некоторой тренировки нетрудно. Если нет настоящего пианино, можно использовать игрушечное детское, если позволит диапазон клавиатуры, то есть попросту количества клавиш хватит.

Задача играющих – как можно быстрее вспомнить, что за песня звучит, и сразу же подхватить слова. Если голос некоторых участников не позволяет этого сделать, можно их проговаривать вместе с мелодией или просто сказать название песни. Кто первый это сделает, тот и выиграл или набрал какое-то количество очков. Чемпионом становится, конечно, тот, кто набирает больше очков.

Игра повторяется после перемены порядка песен. Можно использовать другие песни, которые в состоянии сыграть ведущий, и достаточно популярные для остальных, например, не только русские народные песни, но и украинские, и татарские, и, вообще, песни любых народов. Таким образом, победители каждый раз возможны разные. Все зависит от объема памяти того или иного участника и его реакции.

«КЛАССНАЯ КЛАССИКА»

Как вы, наверное, знаете, классикой называют музыку, проверенную временем. Ведь есть и классика джаза, и классика рока, и классика популярной песни. Но чаще всего, когда говорят слово «классика», имеют в виду музыку, написанную серьезными композиторами иногда много лет, а то и веков назад. Исполняется она чаще всего на старинных, классических инструментах, таких, как фортепиано, скрипка, виолончель, различные духовые, труба, флейта и т. д.

Необходимо прослушать одну или несколько таких мелодий и запомнить. У этой игры возможно второе название: «Классика, или притворись ее знатоком». Действительно, всю классическую музыку знать почти невозможно. Но попробовать «вложить» в свою память хотя бы несколько популярных классических

мелодий лишним ни для кого не будет. Для этого вам понадобятся старинный проигрыватель и старые виниловые пластинки, если у вас или ваших знакомых не окажется записей классических мелодий на магнитофонных кассетах.

Целиком можно прослушать мелодии только первый раз, а дальше, при повторе, останавливаться на начале. Эти произведения настолько популярны во всем мире и их звучание настолько характерно, что мы уверены: после первых же тактов, после первых минут звучания вы сможете их узнавать и сразу же называть несколько слов из песни, и получать очки за правильные ответы. Побеждает тот, кто наберет больше очков.

Примеры произведений, рекомендуемых к прослушиванию:

М. И. Глинка. Увертюра к опере «Руслан и Людмила»;

П. И. Чайковский. Вальс цветов из балета «Щелкунчик»;

С. В. Рахманинов. Концерт N 2 для фортепиано с оркестром (I часть);

И. С. Бах. «Шутка» из сюиты си минор;

В. А. Моцарт. Симфония N 40 (I часть);

Л. В. Бетховен. Соната для фортепиано N 14 («Лунная»);

Л. В. Бетховен. Симфония N 9 («Ода к радости»);

Н. Паганини. «Кампанелла»;

Ф. Лист. Венгерская рапсодия N 2 для фортепиано;

М. Равель. «Болеро»;

К. Дебюсси. «Послеполуденный отдых фавна»;

И. Стравинский. Балет «Петрушка»;

Д. Д. Шостакович. Романс из кинофильма «Овод».

Тем, на кого классическая музыка произвела впечатление, особенно рекомендуем прослушать музыкальную сказку С. С. Прокофьева «Петя и волк». В ней вы познакомитесь с инструментами симфонического оркестра и запомните тембры многих из них, что также может пригодиться вам в жизни и улучшит вашу музыкальную и тембровую память. Кроме того, это популярная мелодия, отрывки из которой использовались даже в джазе. Попробуйте шагать в ногу со всем миром, полюбите классику.

Глава 2
Громко, звонко, весело

Часто мы резко обрываем человека в тот момент, когда он поет, или поправляем, если слышим неправильно звучащую мелодию. Этого делать нельзя, потому что песня – это отражение настроения. Если человека прервали, он начинает нервничать, раздражается или вообще перестает с вами общаться.

Песня помогает справляться с трудностями, благотворно влияет на психическое состояние человека. Вспомним слова старой известной песни: «И тот, кто с песней по жизни шагает, тот никогда и нигде не пропадет». В песне человек выражает не только свое настроение, но и свое видение мира.

Одной из задач музыкального воспитания является развитие певческих навыков у ребенка. Песня – один из основных моментов творческих проявлений у детей. Ребенок часто напевает свою незамысловатую мелодию в процессе игры. Музыкально-дидактические игры помогают научить детей петь выразительно, непринужденно, учат брать дыхание между музыкальными фразами.

Песни могут быть различного характера. Музыкальные игры учат детей понимать передаваемое настроение в песне, различие в исполнении той или иной мелодии: одни поются отрывисто или протяжно, другие – легко или напевно. Дети обращаются к песне с целью выразить через нее свое настроение.

Для развития у детей голоса используются различные распевки, которые проводятся на музыкальном занятии до разучивания какой-либо песни. Обычно для распевок берут несложные музыкальные фразы из знакомых детям песен, попевок, которые они поют с различными звуками.

«ВОСЬМЕРКА»

Дети встают в круг, воспитатель вместе с ними. По его сигналу все игроки делают глубокий вдох, чтобы живот получился «надутым», подгибают одну ногу, немного наклоняются вперед и начинают считать до восьми, до тех пор, пока живот «не спустится» – выдох. Воздух нужно расходовать постепенно.

Счет (раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь) повторяется, пока не закончится дыхание. Ребенок может

выдохнуться на счет пять во втором повторе. В этом случае, как только он чувствует, что живот «спустился», опускает ногу и ждет, пока остальные закончат считать.

Как только все дети перестают считать, воспитатель снова дает сигнал и повторяет упражнение. Его можно повторять до тех пор, пока дети не начнут на один вдох повторять счет несколько раз до восьми.

Ведущий следит за тем, чтобы дети считали четко.

Игра позволяет тренировать дыхание перед распевками.

«ЗОВ»

Дети встают полукругом, повернувшись к окну. Лучше проводить эту игру на улице, на открытом пространстве или в помещении с хорошей акустикой.

По сигналу руководителя дети набирают воздух, делая вдох, и начинают выкрикивать слова «речка», «печка», немного потянув гласный: ре-е-чка-а, пе-е-чка-а. Слова произносятся громко и четко. Это звучит как зов. Голосом нужно посылать слово куда-то вдаль (за крышу, в небо).

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не начнут произносить слова громко и весело, нараспев, правильно взяв дыхание.

«ГДЕ МОИ ДЕТКИ?»

Игра для детей младшего дошкольного возраста.

Потребуются четыре больших карточки и несколько маленьких (по числу играющих). На больших карточках изображены гусь, утка, курица, просто птица; на маленьких – утята, гусята, цыплята, птенчики в гнездышке.

Дети сидят полукругом напротив воспитателя, у каждого по одной маленькой карточке. Воспитатель предлагает поиграть и начинает рассказ: «В одном дворе жили курица с цыплятами, гусыня с гусятами, утка с утятами, а на дереве в гнездышке птица с птенчиками. Однажды подул сильный ветер. Пошел дождь, и все спрятались. Мамы-птицы потеряли своих детей. Первой стала звать своих детей утка (показывает картинку): „Где мои утята, милые ребята? Кря-кря!“ (поет на „ре“ первой октавы – мелодия начинается со звука „ре“, слоги „тя-та“ в слове „утята“ и „бя-та“ в слове „ребята“ поются на „фа“)».

Дети, у которых на карточках изображены утята, поднимают

их и отвечают: «Кря-кря, мы здесь» (поют на звуке «ля» первой октавы).

Воспитатель забирает у ребят карточки и продолжает: «Обрадовалась уточка, что нашла своих утят. Вышла мама-курица и тоже стала звать своих детей: „Где мои цыплята, милые ребята? Ко-ко!“ (поет на „ми“ первой октавы – ход мелодии тот же). Ребята, у которых на карточках изображены цыплята, поют на звуке „си“ первой октавы. Гусята „отвечают“ на „фа“ первой октавы (тональность си-мажор); птенчики „отвечают“ на „до“ второй октавы (тональность фа-мажор)».

Затем воспитатель дает возможность детям побыть «мамами-птицами».

«ПОВТОРИ ЗВУКИ»

Для детей старшего дошкольного возраста.

Для игры потребуются карточки (по числу играющих) с изображением трех бубенчиков: красный – «дан», зеленый – «дон», желтый – «динь»; маленькие карточки с изображением таких же бубенчиков (на каждой по одному); металлофон.

Воспитатель-ведущий показывает детям большую карточку с бубенчиками: «Посмотрите, дети, на этой карточке нарисованы три бубенчика. Красный бубенчик звенит низко, мы назовем его „дан“, он звучит так (поет „до“ первой октавы): дан-дан-дан. Зеленый бубенчик звенит намного выше, мы назовем его „дон“, он звучит так (поет „ми“ первой октавы): дон-дон-дон. Желтый бубенчик звенит самым высоким звуком, мы назовем его „динь“, он звучит так (поет „соль“ первой октавы): динь-динь-динь».

Затем воспитатель просит детей спеть, как звучат бубенчики: низкий, средний, высокий.

Воспитатель показывает маленькую карточку, например, с желтым бубенчиком. Тот, кто узнал, как звучит этот бубенчик, поет «динь-динь-динь» (соль первой октавы). Воспитатель дает ему карточку – и ребенок закрывает ею желтый бубенчик на большой карточке.

Металлофон можно использовать для проверки ответов детей, а также в том случае, если ребенок затрудняется спеть (он сам играет на металлофоне).

Игру можно усложнить: попросить детей спеть, как звучат бубенчики от звуков «до» (тоника – первая ступень), «фа» (субдоминанта – четвертая ступень), «соль» (доминанта – пятая ступень и, разрешение, «до» (тоника). Эту мелодию можно петь от каждой ноты (в других тональностях), следуя по музыкальному

ряду.

В игре участвует любое число детей (в зависимости от игрового материала). Но при этом надо помнить, что каждый участник получит маленькую карточку только тогда, когда споет соответствующий звук или сыграет его на металлофоне.

«МУЗЫКАЛЬНЫЕ ЛЕСЕНКИ»

Игра для детей 4—6 лет.

ВАРИАНТ 1

Для этой игры необходимы три карточки с изображением лесенок, на которых отражены последовательности: 1) до-ре-ми, ми-ре-до; 2) до-ре-ми-фа, фа-ми-ре-до; 3) до-ре-ми-фа-соль, соль-фа-ми-ре-до.

Ступени лада поются со словами (песенка-попевка «Лесенка» Е. Тиличеевой):

1) «вверх иду», «вниз иду»;

2) «вверх я иду», «вниз я иду»;

3) «вот иду я вверх», «вот иду я вниз».

Маленькие карточки с кружочками, отражающими такие же последовательности (по количеству участников), перемешиваются. Воспитатель показывает одну из трех больших карточек. Затем дети выбирают карточки (они перевернуты). Ребенок, у которого на карточке окажется такая же последовательность, как на большой, должен пропеть ее. Воспитатель снова перемешивает маленькие карточки и показывает вторую карточку. И так – далее.

ВАРИАНТ 2

Воспитатель раздает детям по две квадратные карточки с изображением лесенки с пятью ступенями. На одной карточке изображена девочка, поднимающаяся вверх по ступенькам; на другой – девочка, спускающаяся по лесенке вниз.

Музыкальный руководитель играет на фортепиано попевку-песенку «Лесенка» Е. Тиличеевой и предлагает детям узнать, куда идет девочка (вверх по лесенке или вниз), а затем показать карточку с соответствующим изображением.

Воспитатель говорит: «Давайте поднимемся по лесенке вверх вместе с девочкой». Проигрывает ступенчатое движение мелодии вверх от звука «фа», а дети поют: «Вот иду я вверх». «А теперь спустимся вместе с девочкой», – говорит воспитатель. Дети поют: «Вот иду я вниз». Когда дети «идут вверх», голосом нужно постепенно усиливать звучание, стремиться к верхней, громко звучащей ступени («до» второй октавы). Когда дети «идут вниз»,

мелодия постепенно ослабевает. Воспитатель следит, чтобы дети точно передавали мелодию голосом.

Можно разделить детей на две группы: одна «идет вверх», другая – «вниз», затем поменяться.

«ЦИРКОВЫЕ СОБАЧКИ»

Для детей 6—7 лет.

Для этой игры в качестве наглядного пособия необходимы две карточки, на которых изображены лесенки из кубиков, по ним прыгают цирковые собачки. Каждая ступенька имеет свой цвет и соответствует определенному звуку (начиная снизу вверх: «до», «ре», «ми», «фа», «соль», «ля», «си»). Для игры нужны также следующие карточки:

1) нарисован полный звукоряд;

2) последовательность из пяти звуков, идущих вверх: до-соль;

3) последовательность из пяти звуков, идущих вниз: соль-до;

4) последовательность из трех звуков мажорного трезвучия: до-ми-соль;

5) последовательность из трех звуков мажорного трезвучия, идущих сверху вниз: соль-ми-до;

6) два звука разной высоты: до (первой октавы) – до (второй октавы).

Заданий может быть и больше.

Воспитатель предлагает детям стать «цирковыми собачками».

Каждый ребенок получает карточку с заданием. «Вот собачка побежала вверх по ступенькам и остановилась на желтой ступеньке» (нота «си»), – говорит воспитатель, показывая карточку с лесенкой, ведущей вверх, по которой прыгают собачки. Тот ребенок, у кого на карточке нарисован полный звукоряд, поет гамму на звук «а» (до-мажор). «Потом собачка побежала вниз и остановилась на красной ступеньке» (нота «до» первой октавы), – продолжает воспитатель и показывает карточку с лесенкой, ведущей вниз. Ребенок, у которого на карточке нарисован полный звукоряд в обратной последовательности, поет гамму на звук «а» сверху вниз.

«Четыре кубика из лесенки забрали: оранжевый (нота „ре“), голубой (нота „фа“), фиолетовый (нота „ля“) и желтый (нота „си“). Осталось только три кубика. Собачке придется прыгать с красного кубика („до“) на зеленый („ми“), с зеленого на синий („соль“)», – говорит воспитатель, закрывая на лесенке, ведущей вверх, четыре кубика так, чтобы получилось трезвучие. Дети, у которых на карточке показана последовательность из трех звуков,

идущих вверх, поют мажорное трезвучие (до-ми-соль) на звук «а». Так и в случае с карточкой, на которой изображена лесенка, ведущая вниз.

Потом воспитатель закрывает пять кубиков на лесенке, и дети, у которых на карточках нарисована последовательность из пяти звуков, пропевают их поступенно вверх или вниз; теперь воспитатель оставляет только красный кубик («до» первой октавы) и ставит розовый («до» второй октавы), а дети поют два звука разной высоты, образующие интервал в восемь ступеней (октава).

Руководитель следит за тем, чтобы дети чисто пропевали звуки разной тональности. Если «собачка» на какой-нибудь ступеньке «споткнется», ей нужно вернуться на исходную и повторить задание.

«МУЗЫКАЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН»

Для детей 5—6 лет.

К планшету прикреплен вращающийся диск от телефона со стрелкой. Вокруг диска нарисованы пять нотных линий, на которых помещены ноты (от «до» до «си») по кругу.

Дети сидят полукругом, перед ними воспитатель-ведущий, он показывает игру, объясняет, что это музыкальный телефон и дети могут заказать по нему песенку-попевку от любого звука. Попевку музыкальный руководитель подбирает заранее. Это может быть не только песенка, но и мелодия из какого-нибудь музыкального произведения, которую воспитатель наигрывает на музыкальном инструменте. Вращается диск телефона вправо (по часовой стрелке), стрелка останавливается, например, против ноты «ре». Все поют песенку-попевку от этого звука. Затем выходит ребенок, вращает диск, исполняется та же песенка или мелодия, но только от другого звука, которую поют все дети или индивидуально тот или иной участник игры.

«ВЕСЕЛАЯ РАЗМИНКА»

Для этой игры воспитатель подбирает маленькое стихотворение, состоящее из одной-двух строк с повторяющимися слогами. Например:

Мы перебегали берега,
Перебегали берега.

Затем дает тонику, например, ноту «до» (мажор). И играет мелодию, которая идет поступенно вверх: верхняя ступень – пятая (доминанта) – на слог «га» в слове «перебегали»; затем вниз, до конца первой строчки; снова вверх, начинается уже вторая строчка со второй ступени «ре»; верхняя ступень такая же, как в первой строке на слог «га»; последний нижний слог в слове «берега» второй строки пропевается дольше, тянется гласный «а». Петь строчку нужно на одном дыхании.

Воспитатель может отстукивать ритм, размер двухдольный: сильные доли – «мы», «га», их нужно выделять голосом и стремиться к верхней ступени, голосом постепенно усиливая звучание, а к нижней – ослабляя.

Следующая тоника «ре» (мажор). Слова пропеваются уже в другой тональности по тому же принципу. И так до конца музыкального ряда. Воспитатель-ведущий может задавать тон не только в первой октаве, но и ниже, в малой октаве, или выше, во второй.

Дети должны пропевать слова, четко проговаривая каждый слог. Руководитель следит за их артикуляцией. Если у кого-то не получается, упражнение необходимо повторить.

В этой игре для распева можно использовать гласные звуки, разнородные по артикуляции: например, звук «а» чередовать с «у», затем «и, о, э, ы». Пропевать их следует так, как и слова «мы перебегали берега, перебегали берега».

«ЖЕСТЫ»

Играть можно, сидя или стоя, как удобно детям. Дети поют гамму с помощью жестов. Для каждой ноты существуют свое обозначение и жест. Жесты помогают правильно петь звуки.

Сначала руководитель показывает, как нужно петь, затем дети хором повторяют.

Обозначение нот: до – \му\, ре – \вје\, ми – \на\, фа – \зэ\, соль – \љо\, ля – \ље\, си – \ры\, до – \му\.

Жесты:

«му» – ладони прикасаются к груди, как бы поглаживая и в то же время извлекая звук из груди, одновременно пропевая его;

«вје» – кисти рук внешней стороной прикасаются к подбородку, проводя под ним от середины к ушам; звук пропевается на полуулыбке;

«на» – пальцы рук соединены вместе, полусогнуты и

находятся над верхней губой; движение напоминает подчеркивание улыбки; звук открытый, как будто улыбаются от радости;

«зэ» – прикосновение собранных пальцев к вискам;

«ljo» – прикосновение собранных пальцев, полусогнутых, к темени головы, как бы вытягивая звук оттуда;

«ljе» – ладони с сомкнутыми пальцами «зависают» над головой, кисть полусогнута;

«ры» – указательные пальцы направляются вверх, остальные согнуты; звук тянется вверх в тонику;

«му» – руки вытянуты, подняты вверх, пальцы разжаты, смотрят в разные стороны, кисти рук направлены вверх.

Вместе с руководителем дети начинают петь гамму с помощью жестов, сначала поступенно вверх и вниз. Затем ведущий (воспитатель) просит спеть, например, тоническое трезвучие, поступенно или распределяет звуки между детьми; просит пропеть тонику; спеть какой-нибудь интервал или аккорд с разрешением от определенной ступени.

«ЛЕСНЫЕ ГОЛОСА»

Дети разбиваются на группы по 5—6 человек, один из них назначается «лесником». Каждый ребенок выбирает, каким животным или птицей он хочет побыть. Для каждого голоса руководитель подбирает звук или мелодию, которую ребенок должен пропеть, подражая голосам зверей или птиц.

В голосе кукушки могут быть наиграны два звука, представляющие собой какой-то музыкальный интервал, например кварту. Звуки нажимаются поочередно, сначала верхний, потом нижний, что будет соответствовать «ку-ку».

Дети разбегаются по комнате, играя роль своего животного. Кто-то сидит, кто-то ходит или лежит, кто-то спрятался «в зарослях».

По знаку руководителя «лесник» начинает ходить между разными животными и слушать их. Начинают петь по заранее установленной очередности. Тот, до кого «лесник» дотронется, прекращает петь. Когда руководитель задаст тонику или наиграет мелодию, начинает петь другой игрок.

Очень важно в этой игре правильно воспроизвести мелодию или пропеть звук, передав голос животного или птицы.

«ОЗВУЧИВАНИЕ»

ВАРИАНТ 1

Для этой игры руководитель подбирает какую-нибудь детскую сказку или рассказ, который нужно инсценировать. Но вместо слов дети должны использовать гласные звуки и пропевать фразы. С помощью звуков и интонации нужно отразить переживания персонажей, эмоции.

Например, звук «и» – улыбка, презрение, сожаление; звук

«о» – восхищение, удивление, боль; звук «а» – крик, боль, радость, и т. д.

Можно использовать также междометия: ах, ух, эх, эй, ай, ой; но только гласные звуки, входящие в их состав, дети должны пропевать. Руководитель может заранее распределить между детьми, кто каким звуком будет петь. По ходу игры руководитель играет на музыкальном инструменте несложные мелодии или просто отдельные звуки, которые дети будут пропевать.

Для этой игры подойдут сказки «Колобок», «Теремок», «Муха-Цокотуха».

ВАРИАНТ 2

Участники этой игры делятся на две группы по 8 человек. Одна выполняет определенные движения, другая воспроизводит их голосом, пропевает их. Например, дети побежали. Вторая группа должна спеть, изображая голосом бег: допустим, спеть гамму в заданной музыкальным руководителем тональности в быстром темпе.

Потом дети или какой-то игрок из первой группы начинают прыгать. Прыжки возможны на сравнительно небольшое расстояние (то есть расстояние может быть приравнено к какому-нибудь музыкальному интервалу – секунде, терции, кварте); или, наоборот, (большое расстояние приравнивается к октаве). Группа может показать сначала прыжки по развернутому трезвучию вверх (вперед), затем бег обратно (гамма вниз). Движения могут быть повторными: прыжки на одном месте, бег вперед—назад.

«ПУТЕШЕСТВИЕ»

Для детей школьного возраста.

Учитель или музыкальный руководитель предлагает участникам игры придумать рассказ о своем путешествии, которое можно изобразить с помощью голоса.

«Послушайте, сначала я вам расскажу, – говорит учитель. – Маша вышла на улицу, спустилась по лестнице (поет гамму, идущую вниз, в до-мажоре). Увидела подружку, которая очень хорошо прыгала через скакалку. Маше тоже захотелось прыгать, и

она побежала домой за скакалками, перепрыгивая через ступеньки (поет развернутое мажорное трезвучие снизу вверх). Мой рассказ вы можете продолжить или придумать свой рассказ».

Руководитель может помочь, подыгрывая на музыкальном инструменте (задавая тонику, изменяя мажорный лад на минорный, переходя в другую тональность).

«ЗВУКИ ВОКРУГ НАС»

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Дети встают в круг. «Прислушайтесь, дети, сколько вокруг нас различных звуков, – говорит руководитель. – Давайте попробуем их пропеть». Начинает по очереди спрашивать: «Какой звук слышишь ты? Попробуй воспроизвести его голосом». Дети могут называть любые звуки, независимо от того, слышат они их в данный момент или нет.

Например, ребенок говорит, что слышит гул летящего самолета. Руководитель дает тонику (до первой октавы). Ребенок поет на одном звуке: у-у-у-у-у. Воспитатель спрашивает, как можно изобразить приближающийся самолет, и предлагает сделать это хором. Дети поют на одном звуке, постепенно усиливая звучание (от пиано к форте). «А теперь давайте покажем, что самолет улетел», – говорит руководитель. Дети поют на одном звуке, постепенно ослабляя звучание (от форте к пиано).

«КУКЛА ИДЕТ В ГОСТИ»

Участники игры строят город «МАЖОР».

У трех стен комнаты, полукругами, стоят стульчики – «домики» (по три стульчика около стены). На стульчиках сидят дети. В первом «домике» живет тоническое Трезвучие (состоит из большой и малой терции). Во втором «домике» живет тонический Секстаккорд (состоит из большой терции и кварты). И в третьем «домике» живет тонический Квартсекстаккорд (состоит из кварты и большой терции). Воспитатель или музыкальный руководитель – «королева» в этом «городе» и зовут ее Тональность.

Из всей группы игроков выбирается один «гость». Он говорит, что вместе с куклой хочет пойти в гости к Трезвучию, да только не знает, в каком «домике» его найти.

«Королева» дает тонику «до». Дети, которые живут в первом «домике», поют тоническое трезвучие (тональность до-мажор): до-

ми-соль (нотами или гласным звуком). «Гость» предлагает Трезвучию поиграть в куклу. Дети передают куклу друг другу и поют при этом свои звуки в разной последовательности: до-мидо-соль; соль-ми-до; ми-соль-ми-соль-до (в зависимости от того, как будут передавать куклу). Потом «гость» прощается с Трезвучием и идет искать «домики», в которых живут Секстаккорд и Квартсекстаккорд.

«Королева» может задать другую тонику. Роль Тоники выполняют остальные дети (шесть человек: ре, ми, фа, соль, ля, си). Например, «королева» дает тонику «ре», и ребенок, который «является» этой нотой, меняется с предыдущей Тоникой; соответственно, остальные восемь человек уходят из «домиков», а на их место приходят другие дети.

«Гость» может предложить пойти одному из Аккордов в город «МИНОР». Строение их уже немного изменится: Трезвучие (малая терция и большая), Секстаккорд (малая терция и кварта), Квартсекстаккорд (кварта и малая терция) с пониженной третьей ступенью – ми-бемоль (до-минор). Таким образом, в игре могут принять участие все дети.

Игру можно продолжить, построив «домики» от четвертой и пятой, основных, ступеней лада (мажорного и минорного).

Второй этап игры: от пятой ступени, доминанты, можно построить септаккорд с его разрешением и дальше доминантовые аккорды с разрешениями, состоящие из четырех звуков.

«ГРОМКАЯ И ТИХАЯ МУЗЫКА»

Музыкальный руководитель играет любую мелодию в различных оттенках музыки: тихо (p), громко (f), не слишком громко (mf). Сначала дети слушают мелодию. Затем исполняют, голосом отражая динамические оттенки музыки.

Педагог исполняет музыкальную пьесу, где динамические оттенки изменяются последовательно: от негромкого (меццо форте) звучания первой части к тихому (пиано) второй и громкому (форте) третьей частей. Дети пропевают эту мелодию. Затем руководитель меняет последовательность, отражая контрастный характер звучания: от тихого к громкому, не постепенно, а резко переходя на форте, от громкого к очень громкому (фортиссимо – ff), от фортиссимо к пианиссимо (pp).

Можно использовать не мелодию, а музыкальные интервалы: нижний звук петь очень тихо, а верхний громко; трезвучие: нижний звук – тихий, средний – не слишком громкий, верхний – громкий.

«МУЗЫКАЛЬНЫЕ БУКЕТЫ»

Для детей школьного возраста.

Руководитель раздает детям цветы, сделанные из цветной бумаги разных цветов и оттенков. Перед началом игры он проигрывает на музыкальном инструменте музыкальный ряд (гамма до-мажор) и объясняет, что каждому звуку соответствует свой цвет: «до» – красный, «ре» – оранжевый, «ми» – желтый, «фа» – зеленый, «соль» – голубой, «ля» – синий, «си» – фиолетовый. Повышенные и пониженные тона: «до-диез» – темно-вишневый, «ре-бемоль» – светло-оранжевый, «ре-диез» – красно-оранжевый, «ми-бемоль» – желто-коричневый, «ми-диез» (фа) – зеленовато-желтый, «фа-диез» – цвет «морской волны», «соль-бемоль» – светло-голубой (бирюзовый), «соль-диез» – темно-голубой, «ля-бемоль» – синевато-серый, «ля-диез» – темно-синий, «си-бемоль» – сиреневый, «си-диез» (до) – красно-фиолетовый. Цветовая гамма может быть различной.

Дети составляют из своих цветов букеты и затем пропевают нотами каждый свой «музыкальный букет». Руководитель обращает внимание на то, что сочетание цветов должно быть гармоничным, как и сочетание звуков. Звуки могут быть разные по долготе, цвета – спокойные или «кричащие». Голосом нужно учитывать все нюансы, расставлять правильно акценты.

Побеждает в этой игре тот, кто составит красивый букет не только в цветовом отношении, но и в музыкальном.

«РЕЧИТАТИВ»

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Речитатив – исполнение мелодии говорком. Для отработки этого музыкального приема могут быть использованы различные детские скороговорки.

Руководитель проговаривает скороговорку, а дети пропевают ее (либо на одном звуке, либо воспроизводят наигранную мелодию). Например:

Ехал Грека через реку,
Видит Грека: в реке рак.
Сунул Грека руку в реку —
Рак за руку Греку цап!

Дети пропевают скороговорку на одном звуке «до» или

поступенно: до-до-ре-ре-ми-ми-фа-фа, фа-фа-ми-ми-ре-ре-до (пауза – берут дыхание). Слово «рак» на звуке «до» немного тянется (четвертная нота). Вторая фраза – аналогичная первой.

Слова проговариваются четко, «на стаккато» (отрывисто), в быстром темпе (подвижно). Затем руководитель меняет тональность. Дети поют в ре-мажоре. Можно разделиться на три группы. Первая поет от «до», вторая от «ми», третья от «соль» (ступени мажорного трезвучия).

«НАСТРОЕНИЕ»

Для детей 7—8 лет.

Дети слушают в грамзаписи «Море» Н. Римского-Корсакова (отрывок из вступления к опере «Садко») или исполнение на музыкальном инструменте из цикла «Времена года»

П. Чайковского фрагментов из частей: «Октябрь» («Осенняя песнь»), «Ноябрь» («На тройке»), «Декабрь» («У камелька»), «Июнь» («Баркарола»).

Руководитель спрашивает, какое настроение передано композиторами в «Море» (море то взволнованное, то бушующее, то успокаивающееся), в «Осенней песне», «На тройке» и др. Затем он предлагает голосом передать настроение, которое отражено в данных музыкальных картинках, следующим образом:

а) дети слушают несколько тактов из произведения и голосом отражают настроение мелодии, используя гласные звуки. Перед исполнением называют лад (мажор, минор, движение музыки);

б) петь можно хором и индивидуально.

«РАДУГА»

Для детей 6—7 лет.

Музыкальный руководитель говорит: «Прошел дождь, и на небе появилась радуга (показывает карточку, на которой изображены пять нотных линий, закрашенных семью цветами, с расположенными на них нотами). Семь цветов радуги соответствуют семи нотам. Чтобы увидеть радугу, нужно спеть гамму (играет гамму до-мажор, называя каждый цвет и распределяя цвета между детьми). Первая нота „до“ – это красный цвет, основной; вторая „ре“ – оранжевый, неустойчивый; „ми“ – желтый; „фа“ – зеленый, тоже основной, но не очень устойчивый; „соль“ – голубой, основной, неустойчивый; „ля“ – синий; „си“ – фиолетовый, неустойчивый, всегда переходит в

основной».

Руководитель объясняет, что «петь радугу» нужно гласными звуками, каждому цвету соответствует свой гласный звук: красный – [а], оранжевый – [а] < [о] (дети поют звук [а], при этом немного огубляя его), желтый – [у], зеленый [о], голубой – [о] (с призвуком [у]), синий – [и], фиолетовый [э] < [а], красный («до» второй октавы) – [а].

Каждый ребенок поет своим звуком. Когда первые восемь человек споют, начинают петь следующие восемь. Дети могут петь все вместе.

«ВЫДЕРЖИ ЗВУК»

Музыкальный руководитель дает какой-нибудь один звук. Дети слушают, как он звучит на музыкальном инструменте. Затем педагог просит воспроизвести его голосом и петь на одном звуке, насколько хватит дыхания.

Потом руководитель дает другой звук, выше или ниже на определенный интервал. Дети поют все или каждый индивидуально.

«ЗВУКОВЫЕ ПЕСЕНКИ»

Дети разбиваются на несколько групп. Каждая группа выбирает любую песенку. Руководитель объясняет игру: песенку нужно пропеть гласными звуками, которые содержатся в словах данной песни. Например, песенка «В траве сидел кузнечик» будет выглядеть так:

а-э-и-э-у-э-и / 2 раза

а-э-а-а\о\-у-э-и

э-о-и\е\-и-о-ы

и т. д.

Музыкальный руководитель задает тональность, и дети исполняют песенку. Тональность и темп исполнения можно изменять.

«НАПЕРЕГОНКИ»

Дети делятся на две группы по 6 человек и поют гамму сверху вниз, снизу вверх на гласном звуке, постепенно изменяя темп: от медленного до очень быстрого. Каждая группа поет на своем

звуке. Группы поют одновременно. Руководитель следит за тем, чтобы звуки пропевались правильно.

Длительность звуков меняется в зависимости от темпа: сначала поют целыми, потом четвертными, восьмыми, шестнадцатыми и т. д. Руководитель задает размер. Если кто-то не выдерживает, выбывает из игры.

«МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКАТУЛКА»

Для игры потребуется шкатулка (коробка), где спрятаны различные мелодии. Мелодии записаны нотами на отдельных карточках.

Дети по очереди вынимают карточки из шкатулки. Музыкальный руководитель дает тонику, а тот ребенок, который достал определенную карточку, должен пропеть записанную мелодию.

Например, такую (тональность ре-мажор): ре-фа-ля, ре-фа-ля, соль-соль-фа-ми-ре-ре, пауза. ре-фа-ля-ре-ля-фа-ре, ми-фа-соль-ля-ре-ре.

Мелодии могут быть двухголосными или трехголосными. Сначала голоса распеваются по отдельности, а потом соединяются вместе.

«ДОГОНЯЛКИ»

Дети делятся на две группы по 5—6 человек. Музыкальный руководитель задает тональность (например, ми-мажор). Первая группа начинает петь поступенно гамму нотами или на гласный звук. Когда дети пропоют первые пять звуков (ми-фа-соль-ля-си), вступает вторая группа.

Первая группа заканчивает петь на «ми» второй октавы и, не останавливаясь, начинает снова петь гамму снизу вверх. Вторая группа вступает уже в тот момент, когда первая спела четыре первые звука (ми-фа-соль-ля). Затем три, два звука, пока обе группы не сойдутся.

Глава 3
Музыкальное сочинительство

Игра – непременный спутник детства.

Игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить.

А. М. Горький

«МУЗЫКАЛЬНЫЕ БУРИМЕ»

Эта игра рассчитана на детей от 6 до 15 лет. В нее могут играть не более 10 человек.

Воспитатель, учитель, кто-то из родителей (если играют дома) или из самих ребят, тех, кто постарше, раздают задания, оформленные в виде карточек, где написаны буриме: рифмы (4 слова: парные рифмы). Тот, кто составляет задания, должен учитывать возраст участников игры и соответственно подбирать слова. Из данных слов нужно придумать четверостишие. Рифмовка может быть различной. Например,

1. рулет 2. идем 3. белка
буфет дорожка шишка
стол дом мишка
пол окошко мелко

В карточке можно указать, как нужно рифмовать строчки:
ААББ (1), АБАБ (2), АББА (3).

Задание может быть усложнено, например, тем, что последний слог конечного слова каждой строки должен соответствовать начальному слогу первого слова следующей строки. Например, брала – лампа, мама – Маша, плыл – ил. Либо должны сочетаться гласные или согласные звуки (сочетания) конечного и начального слогов двух слов или только начальные слоги. Например, дуб – пчела, пляска – плещет, обрыв – облака.

Затем придуманное четверостишие нужно переложить на музыку. Мелодии могут быть придуманы участниками игры или использованы известные детские песенки. Но руководитель может заранее подобрать мелодии, дав игрокам прослушать по магнитофону (проигрывателю) или сыграть на музыкальном

инструменте. В этом случае детям предоставляется право выбрать понравившуюся мелодию. Исполнение осуществляется под аккомпанемент либо без музыкального сопровождения.

«ИНТЕРПРЕТАЦИЯ»

Рассчитана на возраст игроков от 6 лет. Дети распределяются по 6 человек в команде. Каждая придумывает себе название, связанное с музыкой, назначает капитана, который выбирает одно из предложенных заданий.

Задание представляет собой текст известной песни, детской или современной эстрадной. Команда должна переделать выбранную песню, интерпретировать по-своему: полностью или частично изменить текст и соответствующим образом – название. Кроме того, предлагается определенная тема для песни (школа, любовь, добро, искусство, природа и т. д.), которая может быть расширена или сужена, по желанию участников, что будет подчеркнуто в названии; темп песни может быть различным: allegro (быстро), vivo (живо), sostenuto (выдержанно), largo (широко), adagio (медленно) и другие.

Задание исполняется всей командой, хором, при этом капитан выступает в роли дирижера. По его усмотрению «хор» может быть разделен на женские и мужские голоса, низкие (бас, альт) и высокие (меццо-сопрано, сопрано); команда может выбрать солиста. Здесь детям предоставляется творческая свобода, возможность пофантазировать, показать свои актерские способности, обыграть песню в виде небольшой сценки.

Руководитель и выбранные из ребят члены жюри оценивают обе команды. По продолжительности игра может занимать 30—40 и более минут: все зависит от способностей детей, их индивидуальных качеств.

«АССОЦИАЦИИ»

Для школьников.

Руководитель ставит подобранные мелодии (3—4, не более). Это могут быть отрывки из классических произведений, например из цикла «Времена года» П. И. Чайковского, «Зимы» Вивальди, «Лунной» или «Патетической» сонат Бетховена.

Ребята должны слушать музыку и записывать мысли и чувства, которые возникают у них во время прослушивания, ассоциативно. В результате должно получиться небольшое

сочинение (5—6 строк). Возможно, кто-то придумает стихотворение, нарисует небольшую картинку. Время прослушивания 5—7 минут. Если одного раза недостаточно, ведущий еще раз ставит мелодию.

Затем руководитель дает прослушать запись повторно, и каждый из участников игры во время музыки читает свое сочинение. Но непременно нужно подстроиться под музыку и читать в такт, голосом отражая музыкальные штрихи и нюансы (пиано, форте, крещендо – постепенное усиление, диминуэндо – постепенное ослабление). Словом, окраской голоса нужно передать настроение, показать кульминационные моменты, которые будут соответствовать мелодии.

«МУЗЫКАЛЬНЫЕ ВАГОНЧИКИ»

Музыкальный руководитель подбирает для игры 6—7 тактов какого-нибудь романса или песни и дает прослушать. Текст занимает всего 3 такта. Остальные 3—4 такта участники игры должны продолжить, подобрать слова под заданную музыкальную тему. Но нельзя использовать слова этого произведения (если оно известно участнику).

Дети должны подключить свое воображение, логику и закончить музыкальную строку. Фраза должна быть законченной и по смыслу связанной с последующей, начинающейся с 7—8-го такта, текст которой участники знают.

Игра должна проходить быстро. Руководитель спрашивает всех по очереди. Когда получается красивая, логически выстроенная фраза, ведущий играет мелодию или дает прослушать 3—4 такта следующей фразы, которую участники аналогично первой продолжают. И так до конца произведения.

Если слова не соответствуют мелодии, участник имеет право изменить музыкальный отрезок, текст к которому он подбирает. Например, повысить на полтона или понизить, повести мелодию поступенно вверх или вниз.

«ЛЕСЕНКА»

Для детей 5—9-летнего возраста.

Музыкальный руководитель подбирает не очень сложные слова. Участники игры должны подобрать к этим словам рифмы. Ведущий объясняет, что количество слогов в слове соответствует количеству звуков музыкального интервала. То есть рифмы

должны быть одинаковыми по количеству слогов. Например:

Интервал Рифмы

прима (1 звук) мяч (1 слог) вскачь

секунда (2 звука) кош-ка (2 слога) лож-ка

(ко-шка) (ло-жка)

терция (3 звука) до-ро-га (3 слога) бер-ло-га

(бе-рло-га)

кварта (4 звука) мед-ве-жо-нок (4 слога) по-ро-се-нок (ме-две-жо-нок)

И так далее: квинта, секста, септима, октава. Потом руководитель усложняет задание следующим образом: называет интервал, проигрывает его на музыкальном инструменте и спрашивает детей по очереди, сколько слов в данном интервале. Так, в секунде получается по две рифмы – мяч и кошка; вскачь и ложка, и т. д. Руководитель поступенно играет гамму, на каждый следующий звук дети называют придуманную рифму и пропевают ее.

«ПРИДУМАЙ НОТАМ ИМЕНА»

Для детей как дошкольного, так и школьного возраста.

В игре принимают участие семь человек. Дети придумывают слова, содержащие сочетания, соответствующие семи нотам. Руководитель заранее распределяет между ребятами ноты – и каждый придумывает себе имя, произнося его вслух. В результате должен получиться ряд слов. Например:

дорога – река – мишка – фасоль – соль – лягушка – сито

Для школьников задание усложняется: каждый из семи участников придумывает четверостишие на мотив известной песенки с ключевым словом, которое они придумали для своей ноты. Мелодия подбирается руководителем, она не должна быть сложной. Время проведения игры 15—20 минут.

«ЗАРИСОВКИ»

Игра может проводиться и в детском саду, и в школе.

Руководитель ставит различные отрывки из музыкальных произведений, например из «Времен года» Чайковского, «Картинок с выставки» Мусоргского, ноктюрнов и этюдов Шопена или любых других произведений (не только классических).

Участники игры, прослушав мелодию, пытаются выразить свои мысли художественно, с помощью карандаша, ручки, кисти,

мела, угля, изобразить то, что они думают, как воспринимают прослушанную мелодию с помощью «процарапывания» острым предметом на шероховатой или на металлической поверхности. Каждый сам выбирает для себя способ, наиболее полно выражающий то, что участники хотят донести до окружающих. Рисовать можно и во время звучания музыки.

Когда дети закончат рисовать (время, которое отводится на рисование, – 15—20 минут), они обмениваются своими «произведениями искусства» и рассказывают, как они поняли рисунки других.

«НАРИСУЙ СЮЖЕТ»

Эта игра перекликается с предыдущей, но отличие ее состоит в том, что игроки рисуют сюжеты на известные мелодии – популярные песни, романсы. Сюжеты могут состоять из нескольких фрагментов, по которым воспроизводится песня. Главное – сочинить такой рассказ, чтобы основная мысль не изменилась.

«ЗАСТАВЬ КАРТИНУ ЗАПЕТЬ»

Руководитель показывает картины известных художников разных жанров живописи: натюрморт, пейзаж, анималистический (животные), батальный (военные действия), бытовой (картины быта), портрет, марина (море), иконопись, ню (обнаженное тело), урбанистический (город).

Участники игры выбирают определенный жанр (для всех один) и придумывают мелодию, используя различные музыкальные приемы (стаккато – отрывистое исполнение), ритмы, темпы, лад (минор, мажор). Участники могут пропеть мелодию, записать ее изменение на бумаге, а руководитель потом воспроизведет ее на музыкальном инструменте. Композиция должна быть небольшой, но завершенной, и соответствовать выбранному жанру и настроению, которое отражено художником, но своеобразно воспринято игроком.

Это может быть лирическая мелодия, минор, переходящий в мажор, со сменой темпов и ритмов, отрывистым исполнением, внезапно или постепенно сменяющимся плавным.

Затем руководитель оценивает вместе с участниками каждое сочинение, указывая на недочеты. Время написания для всех одинаковое (20—25 минут). По истечении времени каждый

прекращает сочинять (должны учитываться музыкальные способности и знания участников).

Усложненный вариант: дополнительно можно придумать слова к своей мелодии – стихи рифмованные или «белые», либо просто связный текст, соответствующий музыке и картине.

«ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ КОМПОЗИЦИИ»

Возраст детей не ограничен, принимают участие все желающие.

ВАРИАНТ 1

Ведущий ставит на прослушивание какую-нибудь мелодию, взятую из песни, из классического произведения, кинофильма. Участники игры должны придумать танцевальные движения к этой мелодии и продемонстрировать танец, поэтому все игроки делятся на небольшие группы по 5—8 человек или разбиваются на пары, если этого требует танец.

Каждой группе руководитель дает задание использовать определенный размер танца. Например, размер вальса – трехдольный, польки – двудольный, марша – четырехдольный. Тем, кто не знает размеров танцев, руководитель объясняет, что в трехдольном размере первая доля сильная, следующая – слабее, последняя – самая слабая; в двудольном: первая – сильная, вторая – слабая; в четырехдольном: первая доля – самая сильная, вторая – слабее первой, но сильнее третьей, третья – значительно слабее второй и последняя – самая слабая. Но во всех размерах последняя доля должна стремиться к последующей, переходить в нее.

Ребята должны учитывать ритм и темп танца. Движения могут быть самыми разными, в зависимости от мелодии. Но в любом случае в танце должен прослеживаться сюжет, импровизированный участниками. Если мелодия взята из классического произведения с абстрактной темой, например из «Фантазии» (ре-минор) Моцарта, то участникам предоставляется возможность проявить свои творческие способности – придумать сюжет либо заимствовать его из какой-нибудь сказки, кинофильма, литературного произведения.

ВАРИАНТ 2

Участники игры делятся на две группы по нескольку человек (5—6). Одна группа показывает движения заданного руководителем танца, а вторая сочиняет музыкальное сопровождение. Движения могут состоять из прыжков, подскоков и перебежек. Вторая группа должна придумать музыкальные

мелодии для двух танцев. Для того чтобы подобрать музыку, нужно знать, что прыжки, например, – характерное движение галопа, а подскоки и перебежки используются в польке. Руководитель может задать тональность, а участники должны описать руководителю движение музыки или попробовать исполнить на музыкальном инструменте.

Например, для прыжков более характерны резкие повороты в музыке (аккорды, скачки на определенный интервал, например на октаву вверх или вниз и т. д.), ритмичное исполнение, быстрый темп. Для подскоков и перебежек темп может быть выбран более умеренный, поступенный ход мелодии, отсутствие резких поворотов.

Затем первая группа начинает танцевать под заданную мелодию. Если у ребят не получается двигаться в такт, вторая группа считается победившей.

«МУЗЫКАЛЬНАЯ РАДУГА»

Для дошкольников и детей 6—7 лет.

Руководитель поочередно показывает цвета: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый. Каждому цвету нужно придумать мелодию. Сначала дети выбирают свой цвет по желанию. Затем называют предметы, где этот цвет действительно или ассоциативно присутствует, указывают действия этого предмета, состояние, признаки, настроение и, соответственно, то, какой должна быть мелодия.

Обратимся к красному цвету. Ребенок называет предмет: помидор. Говорит, какой он: яркий, хороший, круглый, катится, падает, «веселый». Мелодия этого цвета: контрастная, с диссонансами (резко звучащими интервалами – секунда, септима, тритон, нона, секундаккорд), мажорная, отрывистая, иногда поступенная. Затем ребенок раскрывает последовательность «поведения, действий» предмета и пытается переложить это на музыку с помощью руководителя. И так идет работа со всеми цветами. Игра должна проходить быстро. Если кто-то из детей затрудняется в описании цвета, музыки, ему помогают другие.

Руководитель играет на инструменте «радугу», выбирая из придуманных аккордов для каждого цвета самые подходящие к данному цвету музыкальные приемы так, чтобы получилась мелодия.

«ПАНТОМИМА»

Для детей от 7 до 15 лет.

Дети разделяются на две группы.

Руководитель играет мелодию или дает прослушать по магнитофону (проигрывателю). Музыка может быть самой разной: классической, танцевальной, современной эстрадной, из детских песен, сказок, фильмов. Дети внимательно слушают музыку.

Затем ведущий дает время (5—7 минут) каждой команде, чтобы участники обдумали и посоветовались, что они будут изображать. Придуманная пантомима, сценка, в которой действующие лица не говорят, а выражают все с помощью жестов, мимики лица, должна быть понятна другой группе.

После того как дети 5—7 минут поразмышляют над заданием, руководитель еще раз дает прослушать музыку. В придуманной сценке дети отражают характер музыки. Если музыка грустная, участники должны изобразить это движениями, жестами, мимикой (плачем, тоскливым выражением лица), обыграть это в сюжете.

Когда одна группа показывает, другая внимательно смотрит и пытается понять сценку. Проигрывает та команда, которая не сумела достаточно ясно отразить в своей сценке мелодию, и действия этой группы не были понятны другой команде.

«МУЗЫКАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ»

Для детей, начиная с 6 лет.

Руководитель составляет из пятерых детей музыкальный «инструмент», помогает придумать им звучание и тональность своего инструмента.

Дети разбиваются на группы по шесть человек в каждой. Пятеро из детей станут «инструментом», а один – «музыкантом». Руководитель начинает работать с одной из групп, остальные наблюдают.

Один из игроков ложится на пол. Руководитель спрашивает ребенка, каким звуком он хотел бы стать? Потом просит воспроизвести выбранный им звук и запомнить его звучание, так как ему придется в ходе игры пропевать звук много раз и делать это все время одинаково. Теперь присоединяется следующий ученик. Руководитель просит его лечь перпендикулярно ученику, который уже лежит, и положить свою голову ему на живот. Затем спрашивает у него, а каким звуком он хотел бы стать? И также просит пропеть этот звук.

Пятеро детей располагаются на полу «лесенкой» – так, чтобы каждый следующий положил голову на живот предыдущему, а

перед этим демонстрируют свой звук.

Далее руководитель показывает, как нужно «играть на этом инструменте». Когда он прикоснется ко лбу, ученик начинает петь свой звук до тех пор, пока ведущий не уберет руку.

Таким образом, ему предстоит играть только одну ноту. Если руководитель будет «играть» двумя руками – значит, он сможет извлечь из «инструмента» сразу два звука, возможно, разные по длине.

Руководитель демонстрирует разные возможности «инструмента» и передает роль музыканта шестому ученику. Затем помогает остальным группам сформировать свои «инструменты». В этой игре нужно следить за тем, чтобы как можно больше детей побыли «музыкантами».

«СКУЛЬПТУРЫ»

Для детей 5—6 лет.

Потребуется материал для лепки (пластилин, глина). Руководитель извлекает из инструмента различные звуки, мелодии, имитируя качества, признаки предметов (гул, стук, скрип, журчание, крик). Дети слушают и вылепливают из пластилина или из глины фигуры. Это могут быть животные, птицы, люди, какие-нибудь предметы неживой природы. Замысел возникает ассоциативно. Каждому слышится что-то свое.

Потом учитель спрашивает у каждого, что «делала» его фигура в тот момент, когда он ее зафиксировал, и как это можно отразить с помощью музыки. Здесь он помогает ребенку подобрать на музыкальном инструменте мелодию, выбрать регистры, лад, различные приемы, характерные для этой фигуры.

Глава 4
Музыкально-юмористические игры

Это веселые игры, поднимающие настроение любому меланхолику. Полезны они детям школьного возраста, а также их родителям и будут очень уместны в качестве развлечения на празднике.

«СТОЛОВЫЙ МУЗОБОЗ»

В эту шуточную музыкальную игру следует играть на кухне.

Число участников ограничивается только размерами кухни, из чего можно сделать вывод, что компания в сорок человек для этой игры не подходит. Хотя, если площадь позволяет, то можно играть всем, лишь бы не возникли проблемы с соседями.

Участники должны исполнить музыкальное произведение, имея в качестве музыкальных инструментов… предметы кухонной утвари. Можно использовать все, что душе угодно, и все, что удастся найти, от деревянных ложек до пивных бутылок.

Ведущий определяет дополнительные правила. Он может выбрать какое-то произведение по своему вкусу, а «музыканты» должны будут его исполнить. Он может распределить между ними роли, как в ансамбле. Например, игрокам можно поручить исполнение русской народной песни, подражая хору Надежды Бабкиной.

«ЛУЧШИЕ ВИДЕОКЛИПЫ XX ВЕКА»

Суть этой игры заключается в следующем. Из числа собравшихся несколько человек должны вспомнить и воспроизвести какой-нибудь достаточно популярный клип, а остальные пытаются угадать его. В эту игру лучше всего играть тем, кто любит смотреть клипы, однако даже если никто из вашей компании не сможет назвать ни одного из них, это не страшно, так как всеобщее веселье в любом случае обеспечено.

Есть еще один вариант подобной игры. Он заключается в том, что один из участников должен изобразить кого-то из известных певцов, а остальные – угадать, кто это. Если изображающий может продемонстрировать чудеса импровизации, то ему не нужен магнитофон, но в противоположном случае без техники не

обойдешься. Включив пластинку или аудиокассету с записью малоизвестного репертуара изображаемого певца, можно сделать игру особо яркой и веселой.

«УГАДАЙ МЕЛОДИЮ»

Суть этой игры аналогична телевизионной, всем известной. Желающие могут разделиться на команды или же соревноваться поодиночке. Ведущий дает послушать всем присутствующим отрывок из какой-нибудь песни или популярной мелодии, а игроки должны назвать это музыкальное произведение.

Побеждает тот игрок или та команда, которая отгадает больше всего мелодий. О продолжительности игры по времени игроки договариваются между собой.

«НАНАЙСКИЕ НАПЕВЫ»

Чтобы участвовать в этой игре, все желающие должны разделиться на три группы, каждой из которых ведущий выдает листочки с текстом какой-то песни. Задача команд – воспроизвести это музыкальное произведение. То есть первая группа поет начальную фразу песни, вторая – другую, третья – следующую. Припев песни поют все три группы хором.

Правила этой игры могут меняться в зависимости от желания ведущего. Так, он может поставить условие, что петь всем надо в одном стиле, но на разные голоса. О всех особенностях игры нужно заранее договориться.

В качестве наглядного примера представим, что за основу, то есть за музыкальное произведение, которое нужно изобразить, выбрана знаменитая русская народная песня «Калинка». Первая группа игроков исполняет начальную строчку произведения басом, вторая – тонким сопрано, третья отчаянно растягивает слова.

Ведущий может принять на себя обязанности дирижера и задавать темп игрокам. Чтобы исполнение получилось отлаженным и слитным, необходимо потренироваться. Главное, чтобы никакая группа не забывала о своем выходе, а сразу же подхватывала песню и не забывала про то, как именно ей следует исполнять произведение.

Данная игра, безусловно, очень веселая, главное – чтобы выполнялись два условия: наличие чувства юмора у участников и хорошая организация. В этом случае номер можно будет

демонстрировать даже на публике.

Кстати, выбранное музыкальное произведение может быть и серьезным, и шуточным. Последнее предпочтительнее. Если с чувством юмора все в порядке, то и игра удастся на славу. А песню для этой забавы можно взять какую угодно, например «Ой, цветет калина…».

«В ОБРАТНОМ ПОРЯДКЕ»

Желающим нужно разделиться на две команды. Каждая из них должна приготовить какой-нибудь веселый песенный текст, который можно взять из известного произведения или сочинить самим. Суть игры заключается в том, что команды поют друг другу эти песенные тексты, но не просто так, а в обратном порядке, то есть с конца до начала. При этом нужно стараться воспроизвести реальный мотив этого произведения, тот, который должен быть. Задача команды противников заключается в том, чтобы правильно угадать содержание текста, пересказать его и назвать музыкальное произведение.

«ЗАЙМИ МЕСТО»

Эта довольно простая и популярная игра пользуется любовью широких масс населения благодаря своей универсальности. Ведь чтобы поиграть таким образом, не нужно напрягать свои умственные способности, достаточно простого желания подвигаться под музыку.

На середину площадки в кружок ставят несколько стульев таким образом, чтобы спинка находилась внутри круга. Количество стульев зависит от числа игроков и должно быть на один меньше. Однако для большего веселья можно поставить совсем немного стульев, чтобы в процессе игры завязалась настоящая кутерьма.

Ведущий включает веселую и ритмичную музыку. Как только она зазвучит, он дает условный сигнал игрокам, и они приступают к выполнению своей задачи. А заключается она в том, что игроки бегают вокруг стульев, и когда в какой-то момент ведущий говорит: «Стоп!», они должны опуститься на стулья. Тот, кто не успел занять стул или сел мимо, должен выйти из игры. Вместе с ним убирается один стул.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок вместе с одним стулом.

Игру можно несколько разнообразить, если установить новые правила. Так, игроки, ходящие под музыку вокруг стульев, могут исполнять какие-нибудь танцевальные движения: например, поворачиваться вокруг своей оси или совершать плавные движения руками, подобно восточным танцовщицам.

Можно просто прыгать, подобно зайцам, или же водить хоровод, взявшись за руки. В общем, любые телодвижения обязательно сделают игру более интересной и развлекательной, а заодно дадут игрокам повод лишний раз подвигаться.

«ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ НОМЕР»

Следующая игра представляет собой конкурс на самый лучший танец. Предварительные приготовления заключаются в том, что все желающие принять в ней участие должны разделиться на две команды числом от трех до восьми.

Каждая команда должна продумать свой номер, то есть коллективный танец. Оценивать будут судьи, которых следует выбрать заранее. Конечно же, для того чтобы танцевальный номер был таким, каким он и должен быть, необходимо музыкальное сопровождение. Участники сами определяют, какой именно мелодией они хотели бы сопроводить свой танец, – записью популярной музыки, классических произведений или же, напротив, авангардной музыки. В общем, здесь опять необходима изрядная фантазия.

Ведущий может выступить в качестве художественного руководителя. И, конечно же, ему необходимо проследить за временем, отведенным на подготовку танца. Самым оптимальным вариантом является подготовка в течение 10—15 минут.

Можно готовить танец специально к какой-то дате, подобно концертному номеру. В своем роде это тоже игра, которую наверняка оценят все веселые люди. Кстати, и сами танцы могут быть шуточными, что только приветствуется.

«МУЗЫКАНТЫ»

Ведущий объявляет начало конкурса на лучшего исполнителя народного мотива или какого-либо другого музыкального произведения. Это может быть как нечто экзотическое, так и вполне простое, например собачий вальс. Особо патриотичные могут сыграть мотив гимна.

Неизменные правила этой игры, придающие ей особую соль,

заключаются в том, что исполнять произведение нужно на весьма своеобразном музыкальном инструменте. А именно, на пустых бутылках, выстроенных в рядок, используя в качестве дополнительного инструмента вязальную спицу. Победителем считается тот участник, который сумеет воспроизвести музыкальное произведение на своеобразном инструменте лучше всех.

«МУЗЫКАЛЬНАЯ КОМЕДИЯ»

Эта игра представляет собой нечто вроде цивилизованных рыцарских турниров. Участниками являются представители сильной половины человечества. Правила игры заключаются в том, что «доблестные рыцари» должны будут продемонстрировать какой-нибудь музыкальный номер в своем исполнении – песню или танец под музыку.

Жюри определяет, какой именно номер достоин приза. В его исполнении могут принимать участие и дамы, которые будут помогать своим кавалерам.

Можно провести и второй тур конкурса. Его выиграет та пара, которая лучше всех умеет танцевать. Итак, включается магнитофон и ставится сначала быстрая музыка, потом, примерно через одну минуту, медленная, а затем песня в исполнении певца отечественной эстрады. Танцующие должны быстро ориентироваться в смене ритма аккомпанемента и подстраиваться под музыку, чтобы их танец был складным и гармоничным. Для каждой пары надо включать разную музыку. Жюри выбирает пару, которая справится с этим лучше других.

«МУЗЫКАЛЬНЫЕ МУКИ ТВОРЧЕСТВА»

Путь создания большинства произведений тернист и сопряжен с многочисленными трудностями. Следующая игра заключается в том, что участникам надо изобразить, как проходит творческий процесс у музыкантов. Их характерные признаки, например повышенная эмоциональность, сделают игру особенно веселой, если игроки смогут передать отдельные моменты.

Для начала следует изобразить поведение композитора, который придумывает музыку, затем – музыканта, который ее играет. Поэт, сочиняющий текст песни на придуманную музыку, и певец, репетирующий в первый раз созданное произведение, также являются великолепным сюжетом для изображения.

Побеждает тот игрок, чья сценка будет самой смешной.

«МУЗЫКАЛЬНЫЕ НЕСООТВЕТСТВИЯ»

Это очень веселая игра, которая наверняка придется по вкусу многим людям, ценящим хорошую шутку. У нее весьма несложные правила. Они заключаются в том, что все игроки, разделенные на пары, должны станцевать вместе. На первый взгляд, в этом нет ничего сложного, однако подождите делать такие выводы. Дело в том, что участники будут танцевать под музыку, абсолютно не соответствующую данному виду танца. Иными словами, они будут исполнять вальс под тяжелый рок, а под классическую музыку воспроизводить рэп.

Есть и еще варианты данной игры, также основанные на несоответствиях. Один из таких забавных способов заключается в том, чтобы читать стихотворение под музыку, которая ему абсолютно не подходит. Непосвященным может показаться, что это просто, но на самом деле это вовсе не так. Выступающий все время будет сбиваться, но тем веселее пройдет игра.

Кстати, замечательно совместить описанный вариант игры с розыгрышем. Тем более, что это очень просто сделать. Допустим, ведущий объявляет конкурс на лучшее чтение стихотворения. Участник, который на самом деле выбран в качестве объекта розыгрыша, готовит какое-нибудь лирическое произведение, предвкушая, как он выразительно его прочтет.

Но его призрачным надеждам не суждено исполниться, потому что как только он произнесет первые слова, ведущий включит ему такой аккомпанемент, что не засмеяться будет просто невозможно.

«МУЗЫКА НАС СПЛОТИЛА»

Это чрезвычайно веселая игра. На пол кладется листок бумаги, лучше ватмана, который будет выполнять роль танцевальной площадки. Главное условие конкурса состоит в том, чтобы станцевать на этом листочке. После первого танца листочек складывается пополам, потом еще пополам – и еще раз пополам. Пары должны как можно дольше продержаться на такой маленькой танцплощадке, только тогда их можно удостоить звания победителей. Впоследствии напарники с полным правом смогут заявить, что их сплотила музыка, потому что подобные танцы не оставят их равнодушными друг к другу.

«ЛУЧШИЙ ГОЛОС НОВОГО ВЕКА»

Название этой игры замечательно говорит само за себя, потому что в ходе ее нужно будет выяснить, кто из участников отличается самым лучшим голосом. Из чего легко делается вывод, что здесь придется петь. Поэтому тех, кому в детстве небезызвестный зверь наступил на ухо, лучше отстранить от участия.

Участникам предлагается спеть что-нибудь из репертуара известных певцов, но сделать это необходимо в новой интерпретации. Так, например, берется известная песня, например «Миллион алых роз», и поется в стиле рок-музыки. Может быть, кому-то это покажется трудным, однако на самом деле участвовать в этой игре чрезвычайно интересно.

Есть различные варианты данной шуточной игры. Так, например, ведущий может раздать каждому участнику по листочку бумаги, на котором записана какая-то известная песня. Задача игроков в том, чтобы в разных стилях исполнить ее.

«МУЗЫКАЛЬНЫЙ ХОРОВОД»

В старину люди, собираясь на праздниках, водили хороводы, это знают все без исключения. Подобный праздничный обряд обладал невероятной силой сплочения коллектива. Почему-то сейчас подобное времяпрепровождение незаслуженно забыто. Это несправедливо, и мы предлагаем возродить такую традицию.

Если собралась значительная компания, то наверняка всем – и детям, и взрослым – понравится идея вождения хоровода. Но наши предки никогда не делали этого просто так. Всегда хороводы сопровождались пением, а уже одно это свидетельствует, что это замечательная музыкальная игра.

Итак, все присутствующие образуют хоровод, взявшись за руки. В центр полученного круга можно поставить какой-нибудь символ, в качестве которого может быть использовано все, что душе угодно: елка (на Новый год), чучело зимы (на масленицу). В общем, все зависит от фантазии и чувства юмора участников, в котором не приходится сомневаться.

В качестве музыкального сопровождения может быть использована любая располагающая к веселью песня, например «Калинка».

«НАРОДНЫЕ ГУЛЯНЬЯ»

Русский народ издавна любил шумно отмечать праздники. Ни одно торжество не обходилось без веселых песен. Но помимо того, что наши предки с удовольствием исполняли многочисленные песенные произведения, они еще и весьма удачно разыгрывали друг друга.

Мы предлагаем игру, которая соответствует развлечениям наших прабабушек и прадедушек по степени розыгрышей и музыки.

Участники делятся на две команды, в каждой из которых следует выбрать капитана. На эту роль лучше всего подходит человек с хорошим чувством юмора и заводными способностями. Итак, когда предварительные приготовления закончатся, начинается игра. Капитаны команд выходят на середину комнаты и включают веселую музыку. Желательно, чтобы это была не песенная композиция, а просто мелодия. Далее капитаны по очереди поют любую песню, пытаясь сделать ее соответствующей данной музыке. То есть они берут текст какого-нибудь популярного песенного произведения и поют его под избранную ими музыку. Так как этот выбор осуществляют сами капитаны, то, как правило, первый конкурс проходит в довольно серьезной обстановке.

Но в дальнейшем все изменяется. Потому что когда капитаны отпоют свое, они вызывают из своих команд по одному игроку и объясняют, что им необходимо повторить только что проделанное. Ничего не подозревающие игроки, разумеется, полагают, что они должны будут, подобно капитанам, спеть ту же самую песню под ту же самую мелодию. Но на самом деле все будет обстоять несколько иначе. Когда наивные игроки выйдут на середину комнаты и возьмут листочки с текстом, им тоже включат мелодию… только не ту, которая уже звучала, а совсем другую. И она абсолютно не будет соответствовать ни тексту песни, ни мелодии, звучавшей в первый раз.

Легко ли будет игрокам исполнять текст колыбельной песни под музыку макарены?

«ЛАКОМСТВО ПОД МУЗЫКУ»

Эта игра наверняка понравится всем, потому что она довольно проста и в то же время интересна и увлекательна. Ведущий выходит на середину комнаты и оглашает задание. Каждому игроку нужно под мелодию популярной музыки съесть кусок торта. Но вся соль в том, что мелодия оказывается своеобразной, ее ритм постоянно меняется. Игроку же надо

улавливать эти изменения и в соответствии с ними регулировать темп поглощения лакомства.

Например, сначала он ест очень медленно, поскольку звучащая мелодия именно такая. Затем начинается более энергичный отрывок, который звучит бодро и ритмично. И игрок начинает вкушать тортик точно так же. Далее мелодия вновь становится медленной и умиротворяющей. Ведущий следит за тем, как игроки будут справляться с заданиями. Победителями считаются игроки, которые получат по 5 баллов (по пятибалльной системе.

«МУЗЫКАЛЬНЫЕ ФАНТАЗИИ»

В начале игры выбирается ведущий, который наряду со своими прямыми обязанностями будет заниматься судейством. Он объявляет задание: сначала послушать музыку, а потом… ее изобразить. Каким образом игроки будут это делать – во многом зависит от их фантазии и чувства юмора. Можно использовать мимику, жесты или двигаться в музыкальном унисоне. Главное – чтобы все это соответствовало звучавшей мелодии. Можно, например, дать играющим задание проинсценировать песню «Во саду ли в огороде».

Еще один вид игры заключается в том, чтобы, прослушав мелодию, представить себе и изобразить того человека, которому она очень нравится. Нужно воспроизвести манеры этого человека, его стиль (например, с помощью подручных средств сделать похожую прическу), мимические выражения, жестикуляцию. При желании, игроки могут даже продемонстрировать голос этого человека, передав характерные интонации.

Ведущий внимательно следит за тем, насколько соответствует изображаемое той мелодии, которой олицетворяется конкретная личность. Он оценивает каждого игрока по пятибалльной системе.

«МУЗЫКАЛЬНЫЕ СПОРЫ»

Ведущий оглашает задание, которое состоит в том, чтобы игроки разделились на пары и затеяли между собой грандиозные споры. То есть сначала на середину комнаты выходит первая пара игроков, и один из них говорит, что, например, маленькая рыбка лучше большого крокодила. Другой парирует названное утверждение, и завязывается спор. При чем здесь музыка? Дело в

том, что все игроки должны спорить под определенную музыку, соответствующую настроению спорщиков или же наоборот, диссонирующую. Все зависит от желания ведущего.

Кстати, ведущий определяет, насколько хорошо игроки справляются с заданием. А оно может усложниться, если активные споры придется проводить под умиротворяющую мелодию.

«МУЗЫКАЛЬНО-ЛИТЕРАТУРНЫЕ ИЗЫСКАНИЯ»

Ведущий раздает всем известные литературные произведения. Задача игроков в том, чтобы подобрать каждому произведению соответствующий музыкальный аккомпанемент. Для этого им выдается имеющийся ассортимент записей музыкальных произведений. Игрокам надо прослушать отрывки мелодий и среди них выбрать тот, который, по их мнению, наиболее соответствует заданному литературному произведению. Ведущий оценивает, насколько удачен аккомпанемент. Оценки даются в ходе проведения той части задания, которая заключается в прочтении отрывка литературного произведения под выбранную мелодию.

Мелодии, выданные игрокам для выбора, не должны быть похожими друг на друга. Литературные произведения желательно тоже выбирать разных жанров.

«РАБОТА И ЗАБАВА»

Все садятся в кружок, а один – в центр (середину круга). Это – ведущий, который в данной игре выполняет роль балалаечника: делает вид, будто играет (бренчит) на балалайке и поет какую-нибудь веселую песенку. Все остальные выбирают себе какое-либо другое ремесло: один шьет, как портной; другой строгает, как столяр; третий кует, как кузнец, и т. д. Иные подражают движениям сапожника, прачки, стеклодува и др.

Пока «балалаечник» играет на балалайке и поет, все остальные работают. Но как только он принимается за дело одного из «ремесленников» – тот немедленно начинает играть на балалайке, иначе выбывает из игры.

Сам хозяин переходит от одного дела к другому, обращается к ремеслам, только что им оставленным, снова принимается за балалайку. В этот момент все начинают заниматься своими ремеслами.

«МУЗЫКАНТЫ»

Участники игры садятся полукругом, а напротив них – «дирижер». Каждый избирает для себя музыкальный инструмент (скрипку, пианино, трубу, барабан и т. д.), а дирижер должен твердо запомнить инструменты, выбранные игроками.

Далее «дирижер» садится верхом на стул и палочкой отбивает по его спинке такт, как по пюпитру. В этот момент все начинают играть – делать движения, имитирующие игру на том или ином инструменте; кроме того, каждый старается голосом передать звучание выбранного инструмента (рожок: тра-та-та, барабан: бом-бом-бом, гитара: дзинь-дзинь и т. д.).

Когда музыка на полном ходу, «дирижер» вдруг обращается к одному из «музыкантов», который не играет, с вопросом: «Почему вы не играете?» Тот должен иметь в запасе отговорку, приличную его инструменту (иначе будет платить фант или выйдет из игры). «Скрипач» может сказать, что у него сломался смычок, «гитарист» – что у него лопнула струна, «барабанщик» – лопнула кожа на барабане, «пианист» – отвалились клавиши и т. д.

«Дирижер» делает выводы, приказывает тотчас исправить поломку и приступить к игре. Кто не имеет отговорок, должен играть, а те, у кого в запасе есть причины, может отдохнуть и перестать играть, когда захочет. «Дирижер» забавно сердится, не принимает никаких отговорок и приказывает всем играть. Наконец, играет полный «оркестр», и всякий старается придать разнообразие оригинальному «концерту». Живой и веселый «дирижер» обращается то к одному, то к другому игроку, поправляет всех и создает очень веселую атмосферу, а все остальные ему активно в этом помогают.

Условия игры такие: нельзя повторять одни и те же отговорки; «дирижер» тоже платит штраф, если ошибается в «инструменте»; когда «дирижер» говорит, все «музыканты» перестают играть.

«ХОДИМ КРУГОМ»

Участники игры, взявшись за руки, образуют круг. Водящий становится внутри него. Медленно двигаясь вправо или влево по кругу, играющие запевают песенку, в которой упоминается имя водящего:

Ходим кругом, друг за другом.
Эй, ребята, не зевать!

Все, что Коля (Саша, Ира или др.) нам покажет,
Будем дружно повторять!

Круг останавливается, и водящий показывает какие-либо движения (прыгает, как лягушка, вращает руками, крутится на месте или принимает какую-либо смешную позу). Все игроки должны в точности повторять его движения. После этого водящий подходит к кому-либо из ребят в круге и низко кланяется. Тот, кому поклонились, становится водящим.

Игра повторяется, хоровод движется в другую сторону.

Глава 5
Музыкальное караоке

«ВСЕ НАОБОРОТ»

Игра для детей от 10 до 13 лет. Число участников не ограничено. Развивает память и внимание.

Ведущий запевает одну из песен, к примеру: «Ой, мороз, мороз…». Другой игрок должен вспомнить песню, где есть противоречие данной, например, «Я хочу увидеть лето, ты возьми меня с собой…», следующий будет искать противоречие уже этой песне: «Осень, осень, ты на грусть мою похожа…», «Вместе весело шагать по просторам…», и т. д.

Повторять песни нельзя. Если кто-то замешкается больше чем на минуту, он выбывает из игры. Остаются самые эрудированные ребята. Когда останется примерно 30 % участников, выбирается новый ведущий. Можно немного усложнить задание. К примеру, брать песни, исполняемые только девочками или мальчиками, только народные, застольные или детские.

«ВЕСЕЛЫЙ СКРИПАЧ»

Игра развивает память, внимание, дает возможность детям запомнить больше музыкальных инструментов. В нее могут играть дети 11—15 лет, малышам ее можно немного упростить. Число игроков не ограничено.

Ведущий поет строку из песни, где упоминается какой-нибудь музыкальный инструмент, остальные игроки должны сказать, что он из себя представляет. К примеру, пианино имеет клавиатуру, несколько октав, две или три педали и т. д. Кто даст более полное описание, тот будет загадывать новую песню.

Сами песни повторять нельзя, но можно использовать строки из разных песен, где упоминаются одни и те же музыкальные инструменты, например: «Изгиб гитары желтой…», «Две гитары за стеной…». Участникам игры надо давать уже другое описание или дополнять то, о чем уже было спето. Игроки не должны перебивать друг друга, описание инструмента идет либо по очереди, начиная с ведущего, либо по его указанию.

Для более эрудированных ребят игра немного усложняется.

Это делается и в том случае, если ведущий сомневается, кому отдать предпочтение. Он может сам задавать дополнительные вопросы: «Кто из музыкантов играет на этом инструменте?»

Для детей помладше игра, наоборот, немного упрощается. Игроки не описывают музыкальный инструмент, а просто показывают, как на нем играть. На гитаре и балалайке бренчат, баян или гармошку растягивают, на пианино нажимают на клавиши. Следующий ведущий в этом случае выбирается по тому, как ребята показывают, насколько они эмоциональны и активны.

«РУЛЕТКА»

В этой игре определенное число участников (четное), не меньше 4 человек. Возраст – 8—13 лет.

Участники разбиваются по парам. Каждая пара загадывает строку из песни. Затем напарники показывают ее в виде пантомимы, остальные должны угадать, о чем идет речь. Та пара, которая угадает, должна пропеть не только продемонстрированную строку, но и всю песню, причем делать это необходимо вместе, иначе выигрыш не зачтется. Угадавшая пара продолжает игру, показывая свою строчку из песни.

Загадывать можно как первую строчку песни, так и из середины куплета или припева. Повторять песни нельзя: если загаданная песня уже прозвучала, то пара должна посоветоваться и загадать другую. В случае, если строчку угадали сразу несколько пар одновременно, ведущая пара либо выбирает игроков для исполнения песни, либо перезагадывает строку.

Игру можно немного усложнить, загадывая тематические песни или песни определенных исполнителей.

«ДОГОНИ-КА»

Для детей разных возрастов. Развивает внимание, быстроту реакции, память. Число игроков не ограничено.

Ведущий запевает первую строчку из песни и называет число, например три. Это означает, что нужно пропеть третью строку из данной песни. Кто первый это сделает, тот и загадывает следующую песню.

Можно запевать как строку из припева, так и из куплета, повторять песни нельзя. Можно загадать любое число до восьми, так как в припеве или куплете, как правило, не более восьми строк. Если пропета строка из припева, то и вторую строку

необходимо петь именно из него. Если строчку пропели одновременно несколько человек, то ведущий остается тот же, он перезагадывает песню до тех пор, пока только лишь один игрок быстрее всех отреагирует и пропоет нужную строку.

Изменится игра, если при том же ведущем игроки, угадавшие строку, выбывают из игры. Последний участник становится ведущим.

Усложнить игру можно следующим образом: ведущий поет не первую строчку, а любую последующую. В этом случае он должен быть внимательным и не перепутать названное число, чтобы следующая строчка также была из припева или куплета. Если спета третья строчка, значит названное число не должно превышать пяти.

«ХОРОВОД»

Для детей от 5 лет, так как здесь могут использоваться только детские песни. Число – не менее 4 человек.

Дети встают в хоровод (в круг), берутся за руки и начинают движение. Ведущий запевает песню, следующую строчку поет стоящий рядом с ведущим (с той стороны, в которую движется хоровод), так продолжается до тех пор, пока песня не закончится. Тот, кто пропел последнюю строчку, запевает новую песню.

Можно петь только припев или куплет, если число игроков ограничено. Так в игре будет задействовано больше песен за более короткий срок. Игра усложняется, если возраст игроков это позволяет. Хоровод можно вести в разные стороны, в зависимости от этого и песня будет исполняться либо правильно, либо с конца к началу. Если хоровод идет по часовой стрелке, то песня исполняется как положено, если против часовой стрелки – ее исполняют с конца. В этом случае нужно еще и быстро отреагировать и не сбиться со строки. Тот, кто споет не ту строчку, выбывает из игры.

Двигаясь в обратную сторону, можно петь только ту песню, которую уже исполняли правильно, чтобы участники могли вспомнить ее всю. Выбираются песни, знакомые всем.

Тематические игры

«ЦВЕТЫ»

Число игроков и возраст не ограничены, а вот песни можно петь только про цветы и растения.

Игроки собираются в кружок, выбирается ведущий. Он называет растение, а участники игры должны вспомнить одну или несколько песен, где оно упоминается. Исполнять можно как всю песню, так и одну строчку, где упомянуто данное растение.

Ведущий должен загадывать только те растения, которые есть в песнях. Например, песен про можжевельник или огурцы еще не придумано, но зато про розы или хризантемы их достаточно, есть даже строчка про картошку. Если ведущий загадал распространенное в песнях растение, то заменит его тот, кто первым вспомнит и исполнит песню.

«ВРЕМЕНА ГОДА»

Данная игра похожа на предыдущую, с той лишь разницей, что в ней можно петь только те песни, где упоминаются времена года или природные явления: дождь, снег и т. д. Игра развивает память и внимание участников. Возраст – от 8 лет, число участников игры не ограничено.

Ведущий загадывает тему: зима, лето, дождь и т. д. Игроки должны вспомнить как можно больше песен на заданную тему и спеть их (по очереди).

Те, кто сбился, не вспомнил песни, выбывают из игры. Ведущий может помимо темы загадать конкретную песню на эту тему (не сообщая об этом игрокам) – и тот, кто исполнит ее, становится ведущим. Если же эта песня не исполнена, ведущий остается тот же.

Играть можно еще одним способом: ведущий загадывает не только тему, но и количество песен, где эта тема отражается. Это увеличивает время игры и возможные ее варианты. К тому же, при определенном количестве песен не всегда можно угадать ту, которую загадал для себя сам ведущий.

«МУЗЫКА»

Можно играть как с ведущим, так и без него. Число игроков не ограничено, возраст – от 8 лет.

Игроки должны вспомнить как можно больше песен с упоминанием музыки, музыкальных инструментов и самих песен. К примеру: «Льется музыка, музыка, музыка…», «Скрипач на крыше…», «А ну-ка, песню нам пропой, веселый ветер…».

Если в игре есть ведущий, то он меняется с тем, кто спел загаданную им песню. Если ведущий отсутствует, то игрок, не успевший за определенное время вспомнить песню, выбывает из игры.

«МУЛЬТПАРАД»

Название игры говорит само за себя. Возраст игроков от 5 лет, число – 5—7 человек.

Ведущий загадывает мультфильм, в котором есть песенки, к примеру «Бременские музыканты». Игроки должны вспомнить как можно больше песен из этого мультфильма и исполнить их (хотя бы частично). Играть можно двумя способами.

1. Все игроки по очереди поют каждый свою песню (в данном случае ведущим становится тот игрок, который последним спел песню); либо песни поются хором, и тогда ведущим становится тот игрок, который первым запел песню, а ее подхватили остальные.

2. Героями многих мультфильмов являются звери, и, соответственно, звери исполняют песни. Можно исполнять песни их голосами, К примеру, лев будет петь и немного рычать, утенок попискивать, котенок мяукать между строк. Песню исполняет ведущий, а игроки не просто угадывают, кто это поет, а еще и стараются вспомнить, как называется мультфильм, из которого взята данная песня. В эту категорию можно включить и домовых, и леших, и других выдуманных персонажей. Место ведущего занимает тот игрок, который первым угадал название мультфильма.

«ТЫ И Я»

Можно петь только те песни, в которых речь идет об отношениях людей, о разлуке, встречах, любви и т. д. Возраст играющих от 12 лет, число игроков не ограничено.

Ведущий называет определенную тему, на которую нужно вспомнить песни. Игроки по очереди поют по нескольку строчек

из разных песен до тех пор, пока кто-то не споет задуманную ведущим. Можно загадать определенное число песен или петь до тех пор, пока один из участников игры не запнется, за определенное время не вспомнит песню на данную тему.

Можно играть и без ведущего, в этом случае устанавливается определенный порядок тем, к примеру: о разлуке, встречах, любви, дорогах. Это темы, на которые нужно вспомнить песни, и они не меняются. Каждый игрок должен исполнить песню на определенную тему, и если он не справился, то выбывает из игры.

«ВЕСЕЛУШКИ»

Но не только песни хорошая тема для игры, можно обратиться и к частушкам. Возраст от 10 лет, число игроков не ограничено.

Тема частушек разнообразная, а значит, и вариантов игры больше.

1. Игроки исполняют частушки на определенную тему: о школе, дружбе, домашних делах и т. д.; тот, кто не успел вспомнить частушку, выбывает из игры.

2. Игроки поют частушки, в которых есть определенное слово: например, «мальчик», «девочка», «школа» и т. д.; правила те же.

3. Ведущий или двое мимически показывают частушку, а игроки должны отгадать, о чем идет речь. Если им это удается, то частушка должна быть исполнена.

Смена ведущих происходит после того, как частушка будет исполнена.

«ЛАДУШКИ-ЛАДОШКИ»

Возраст играющих от 8 лет, число – не менее 5 человек.

Игра развивает слух, эрудицию, внимание.

Ведущий прохлопывает в ладоши мотив задуманной песни, а игроки должны отгадать ее и исполнить.

Если песню отгадали сразу несколько человек, ведущий загадывает более сложную мелодию или выбирает игрока, который исполнил песню лучше всех. В любом случае водить больше трех раз нельзя. Исключением является тот случай, когда на третий раз песня не отгадывается ни одним игроком. При таком варианте можно повторить ее еще раз и только после этого загадывать следующую.

Песню можно прохлопать в ладошки, протопать ногой или

отстучать карандашом или другим предметом по столу. Загадываются только те песни, которые знают все или почти все участники игры. Старые, мало знакомые песни лучше не брать, поскольку их очень трудно отгадать.

«НА ДВОИХ»

Число игроков – четное, возраст – от 10 лет. Игра развивает музыкальные способности, слух, внимание.

Игроки делятся на пары, каждая пара начинает между собой соревнование, один игрок поет одну песню, второй другую. Каждый должен исполнить свою песню, ни разу не сбившись, выдержав мотив.

Петь можно как всю песню целиком, так и отдельно припев или куплет. Об этом игроки договариваются дополнительно. Повышать голос, затыкать уши, отворачиваться от соперника, останавливаться нельзя. Если один игрок поет медленную песню, второй должен выбрать для себя быструю, это немного усложнит задачу.

Можно петь как парами, так и всем вместе. Если песни исполняются коллективно, то из хора выбирается один победитель, он имеет право первым выбрать для себя песню в следующий тур. Если игра идет попарно, то выбирается самая лучшая пара, которая имеет возможность первой выбрать для себя песни. Песни повторять нельзя. Те, кто не смог спеть всю песню, сбился с мотива, забыл слова, выбывают из игры. В конце остается одна пара-победитель. Она получает приз.

«БОБОЧЕК»

Возраст игроков не ограничен, число участников тоже.

Все дети любят варенье, а если оно еще и с бобками, то это просто чудо! Для игры необходима банка такого варенья, участники набивают рот бобочками и пытаются исполнить песню с набитым ртом.

Песни можно исполнять как по очереди, так и всем вместе. Это будет зависеть от того, как договорятся участники игры. Если песни исполняются по очереди, игроки могут петь одну песню.

Чтобы игра была более быстрой, можно исполнять только припев или куплет.

Кто не спел правильно или спел невнятно, выбывает из игры. В коллективном творчестве победитель, который имеет право

выбора следующей песни, определяется по тому, насколько громко и четко он исполнил песню, чтобы его было слышно, и слова поняли все участники. В игре, где песня исполняется по очереди, победитель выбирается только по внятности и музыкальности исполнения.

Игру можно усложнять по турам, каждый раз выбирая более быструю песню, постепенно переходя до речитатива.

«ВОПРОС—ОТВЕТ»

Игра рассчитана на детей от 10 лет, число игроков должно быть не менее 6. Игра развивает память, внимательность, быстроту реакции, сосредоточенность.

Ведущий задает песенный вопрос: «Где ты?» Игроки должны вспомнить песни, в которых указаны возможные места нахождения. «В чистом поле, в чистом поле…», «На солнечной поляночке…». Каждый игрок должен представить свою версию ответа, и если кто-то не справится, он выбывает из игры. Ведущий меняется в том случае, если у него иссякли вопросы. Ему на смену приходит игрок, последним ответивший на заданный вопрос. Еще одна смена может произойти в случае, если останется один игрок, который будет отвечать на песенные вопросы, а все остальные выйдут из игры.

«АЛФАВИТ»

Эта игра практически бесконечна. Возраст игроков не ограничен, число участников колеблется от 4 до 10 человек.

Можно играть несколькими способами.

1. Ведущий загадывает какую-нибудь букву, мысленно перечисляя алфавит, пока игрок, которому предназначена эта буква, не скажет «стоп». Ведущий называет букву, на которой он остановился, а игрок вспоминает строчку из песни на эту букву.

Ведущий меняется после того, как все игроки пройдут по кругу. Смену можно проводить двумя способами, ведущим становится следующий игрок или выбирается самый активный и музыкальный участник.

2. Ведущий просто говорит букву, а остальные по очереди исполняют по строчке из песен на загаданную букву.

Смена ведущего происходит после того, как все игроки споют по одной строчке из песни, и самый лучший игрок становится ведущим.

3. Ведущего нет, первый игрок мысленно проговаривает алфавит, второй останавливает его и поет строчку на ту букву, на которой ведущий остановился, затем то же самое проделывает он для следующий игрока, и так по кругу.

Повторять песни нельзя, за один круг они должны быть на одну тему или можно выбрать одного исполнителя или исполнительницу.

4. Ведущего нет, первая песня угадывается, как и в предыдущем варианте, а последующие исполняются на ту букву, на которую была закончена предыдущая.

Если песня заканчивается на мягкий знак или на «й», то за основу берется предыдущая буква.

Аналогично можно играть и «в имена»: есть песни, в которых они упоминаются. Играть можно, взяв за основу только мужские или только женские имена. Кто замешкался, выбывает из игры. Если три человека подряд не смогут вспомнить песню с именем, то игра заканчивается и происходит смена темы.

Командные игры

«ДВА ЛАГЕРЯ»

Число игроков от 3 человек в каждой команде, возраст – от 7 лет.

Команды загадывают по песне. Один игрок из команды выходит на середину сцены и мимически показывает песню, строчку за строчкой, до тех пор, пока вторая команда, посовещавшись, не отгадает ее. Команде дается три шанса; если она не отгадает, то дисквалифицируется. Право загадывать песню остается за той же командой. Отгаданная песня обязательно должна быть исполнена с той строчки, на которой закончилась пантомима.

Если песня не отгадана, следующую показывает уже другой игрок команды. Каждый игрок должен иметь возможность показать песню.

«МАЛИНОВЫЙ ЗВОН»

Возраст игроков 8—12 лет. Число – не менее 4 человек в каждой команде.

Одна команда начинает петь песню до определенного слова, к примеру – до загаданного, о чем команда соперников предупреждается заранее, и как только это слово прозвучит в первый раз, соперники начинают петь дальше. Второе его звучание означает переход к первой команде, и так все время до конца песни.

Если команда не отреагировала или не успела перехватить инициативу, она получает штрафное очко. Игру можно усложнить, взяв песню, где загаданное слово может повторяться несколько раз подряд. В этом случае можно сбиться со счета и также получить штраф. Победительницей является та команда, у которой меньше штрафных очков.

«УЛИТКА»

Возраст игроков – 8—14 лет. Число – не менее 5 человек в команде.

Команды вместе задумывают слово, желательно длинное.

Затем каждая команда поет песню на каждую последующую букву этого слова. К примеру:

Вот и все, вот и кончилось теплое лето…

Если ты уйдешь…

Ты, ты, ты, ночью и днем…

Есть за горами, за лесами…

Розовые розы Светке Соколовой…

Игру можно немного усложнить, договорившись брать только песни на определенную тему. К примеру о цветах, именах, отношениях.

«ЛАСТОЧКА»

Возраст игроков от 8 лет, число не менее 6 человек в каждой команде.

Команды выбирают тему, на которую будут вспоминать и исполнять песни. Затем каждый игрок поет по строчке из песен. Если кто-то замешкался, он переходит в другую команду.

Выигрывает та команда, в которой осталось больше участников.

Но команда может отыграть своего игрока, причем двумя способами: следующий за пострадавшим игрок поет сразу две строчки из разных песен или команда поет песню всю целиком, причем хором, как бы зазывая «ласточку» домой.

«ИМИТАТОР»

Для одаренных ребятишек, но в нее могут играть все дети.

Возраст от 9 лет, число игроков в команде – не менее 4 человек. Игра развивает голосовые связки, увеличивает диапазон голоса.

Команды выбирают песню или несколько песен одного исполнителя. Затем начинаются соревнования по их исполнению. Каждая команда может пропеть только две строчки, затем право петь переходит к соперникам. Но петь нужно, подражая голосу и интонациям исполнителя; к тому же, если его движения и жесты будут повторены, это принесет еще одно очко команде.

Исполняет песню команда как коллективно, так и предлагая спеть каждому участнику по отдельности. Каждый поет, пока не сфальшивит. В этом случае присуждается штрафное очко.

Игрокам необходимо иметь не только голосовые данные, но и строго придерживаться мотива песни. Выигравшей считается та

команда, которая исполнит больше песен правильно и получит меньше штрафных очков.

Глава 6
Игры на развитие и постановку голоса

У каждого из людей есть свой музыкальный инструмент, самый замечательный и красивый, – это человеческий голос. Но к нему надо очень бережно относиться, а главное, уметь им пользоваться. Если вы хотите, чтобы у вашего ребенка был хорошо поставленный голос, и пение стало одним из любимых занятий, примите к сведению несколько предложенных игр. Они помогут детям научиться правильно владеть голосом и дыханием, чувствовать развитие мелодии и выразительные ее моменты.

Петь любят как взрослые, так и дети. Только вот не все знают о том, что большинство из них поют, задействовав связки. И чем раньше родители или воспитатели начнут заниматься с ребенком вокалом, тем лучше для него. Малыш должен понять, что значит петь правильно и красиво.

Звуки, произносимые человеком, могут быть высокими, низкими и средними; громкими и тихими, долгими и короткими. Соответственно, и голос может обладать своими индивидуальными свойствами. Предложенная игра поможет ребенку разобраться в этих особенностях.

«ИГРА-ЗАГАДКА»

Число участников неограниченное. Это могут быть и бабушка, и дедушка, и папа с мамой, и братья, и сестры, и друзья. Все они удобно устраиваются на стульях. Один из играющих встает спиной к сидящим и закрывает глаза, а ребенок, который одновременно выполняет функции ведущего, – поворачивается к игрокам лицом. Он и будет дирижером, который должен показывать рукой сидящим на стульях, кому и как исполнить звук «а». Кому-то надо пропеть этот звук громко, а кому-то – тихо, кому-то – низко или высоко. Тот игрок, который стоит спиной к сидящим, должен отгадать поющего по тембру и охарактеризовать отличительные свойства его голоса. Когда все будет отгадано, можно всем пропеть звук «а» с различными музыкальными оттенками.

«ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ ЗАЙЦА»

Могут принимать участие как несколько человек, так и большая группа детей. Все ребята надевают маски понравившихся им животных и выбирают свою нотку (высоту). Все действие происходит, якобы, на лесной полянке, где зверушки собрались на день рождения зайца, который принимает поздравления исключительно в песенной форме.

Суть игры заключается в том, чтобы как можно точнее изобразить, например, щебетание птичек, рычание медведя или тигра, мычание коров, пение лягушек, петухов и кукушек. При этом каждый ребенок должен придумать свою мелодию или песенку-поздравление, исполнив ее имениннику как можно интереснее. А заяц-именинник должен угадать, кто пришел его поздравлять, и определить, у кого музыкальное поздравление получилось более выразительным.

«ПО СЛЕДАМ НЕВЕДОМЫХ ЗВЕРЕЙ…»

Игра немного походит на предыдущую, но с небольшими вариациями. Комнату, в которой она проходит, можно декорировать в виде березовой рощи или соснового бора. Царь зверей лев пригласил всех жителей леса на собрание. На повестке дня – разговор о праздновании приближающихся праздников. Все зверушки спешат на сбор. Ребята должны сочинить песенки про них: про большого или про маленького тигра, утенка, соловья, бегемота, лису и волка. Подумайте, как будете их петь: высоким или низким голосом, тихо или громко. Можно ли узнать по вашему пению, кто повстречался вам на лесной тропинке, или по следам какого зверя вы держите свой путь. А в итоге устройте праздничный концерт.

«РАЗ-ДВА»

А эта игра для детей от 7 до 9 лет. В ней могут участвовать не менее двух игроков. Главная задача заключается в том, чтобы научить детей правильно дышать, что так важно во время пения. По команде воспитателя дети должны дружно сделать вдох (на «раз») и, самое главное, удержать дыхание, а затем – медленно, тонкой струйкой постепенно выпускать воздух (на «два»). Считается победителем тот, кто дольше всех сможет удерживать воздух в легких.

Игру можно продолжить, предложив детям на слог «ла» или «а» пропеть любую известную детскую мелодию. Разбейте всю

песенку на фразы. Но перед каждой фразой не забывайте о дыхании. Нужно постараться, чтобы дыхания хватило на все музыкальное предложение.

Для детей постарше можно усложнить задание и включить в игру вокализы. Двум командам предлагается на выбор несколько мелодий. За небольшой промежуток времени они должны как можно красочнее переделать заданную мелодию, использовав различные слоги. У кого лучше получится вокализ и кто мелодичнее исполнит его, тот и будет считаться победителем.

А если вы хотите усложнить задание, то можно поставить дыхание там, где оно не должно стоять. Поймут и найдут ли ребята ошибки? За это задание воспитатель может присвоить им дополнительные баллы.

«ПОЖАРНЫЕ»

Участвуют дети старшей группы детсада. В одном углу строится дом из кубиков или из стола и стульчиков. В этом «домике» живут куклы, мишки и другие игрушки. А в противоположном углу зала расположена «пожарная часть». «Дежурные пожарные» сидят на стульчиках наготове, так как в любой момент могут поступить «сигналы тревоги». У них на головах пожарные каски, склеенные из бумаги. По сигналу «пожарные» должны быстро встать, положить руки друг другу на плечи, изображая при этом пожарную машину.

Из группы детей выходят 8 человек, которые находятся около дома. Каждый держит в одной руке листок красной бумаги, а в другой – голубой. Когда надо создать видимость огня, дети должны размахивать этими листками. Весь ход игры сопровождает музыка, то спокойная, то тревожная, и хор, состоящий из малышей. Во время исполнения хора важно следить, чтобы дети четко пропевали все слова, а воспитатель должен контролировать их дыхание: поющим не надо забывать округлять рот, им следует петь в вокальной позиции, а не в народной манере.

В этой игре можно использовать стихи И. Лепко, музыку Н. Остряковой-Яковлевой или подобрать свой репертуар, главное – чтобы он соответствовал данной тематике. Под музыку дети занимают свои места, а в это время хор начинает петь:

Кто-то в мусор бросил спичку,
Огонечек-невеличку!
Тлела искорка сначала,

Словно силы набирала,
А потом… потом… потом
Запылало все кругом.

(В «домике» разгорается пожар, малыши размахивают флажками и поют: «Пожар, пожар, пожар». При этом они не должны переходить на крики. Воспитатель следит, чтобы дети не пели на голосовых связках).

Под музыкальное сопровождение к загоревшемуся дому несутся «пожарные машины», выносят «жильцов» (игрушки) из «квартир», гасят «огонь» (можно использовать трубки, склеенные из бумаги и имитирующие шланги). Ребенок, до которого, якобы, коснулась трубка, садится на корточки. В этом месте огонь и гаснет. Так, постепенно, отряд «пожарных» справился с этой бедой. Все ребята приветствуют их стоя.

«МЫ УЧИМСЯ ЧИТАТЬ И ПЕТЬ»

Для детей дошкольной подготовительной группы.

Дети идут с песней друг за другом по кругу. Каждый держит перед собой плакатик с изображением какого-либо слога.

Звучит музыка, и ребята начинают петь:

Мы учимся читать и петь!
Мы учимся читать и петь!
Мы учимся читать и петь!
Буква с буквой встали рядом —
Прочитать их вместе надо
И пропеть, пропеть, пропеть!

Как только закончится звучание музыки, ребята должны разбежаться в разные стороны и приступить к поиску пары своему слогу, чтобы получилось слово. Дети, у которых получилось слово, идут парами по кругу и поют песню. А кто не успел найти пару своему слогу, отходит в сторону и хлопает в ладоши, приветствуя победителей.

«ОРКЕСТР»

За основу можно взять любую песенку (например, «Как у наших у ворот»). Ребята должны на предложенную тему

придумать второй голос и подголосок к основной мелодии. Когда дети справятся с этим заданием, можно двигаться дальше. Следующим этапом будет исполнение песни, причем сами ребята должны научить друг друга петь. Можно эту мелодию пропеть несколько раз на «ля» или «ми», чтобы ребята поняли «движение» мелодии и отметили для себя промежутки, где необходимо брать дыхание. Воспитателю необходимо проследить, как они будут это делать.

Если это будет русская народная песня, то не следует забывать о мелодичности и душевности; если детская – о задорности. Характер мелодии и исполнение ее на дыхании, в вокальной манере – вот основные требования, которых должны придерживаться игроки. В качестве «украшения» мелодии можно подобрать к песням сопровождение, исходя из имеющихся у вас игрушек: трещоток, ксилофона, барабанов, стеклянных и деревянных предметов. Распределите «инструменты» между участниками вашего «шумового оркестра», а затем можно хором исполнить песню.

«ЗИМА И ВЕСЕННИЕ ЛУЧИ»

Для детей средней группы.

Перед началом игры девочка-«снежинка» (могут участвовать и 3—4 человека) и «солнечные лучи» (3—5 человек) стоят в разных углах комнаты. Остальные ребята – «первые весенние листья» – стоят на некотором расстоянии друг от друга в центре комнаты. На руках у «зимы» («снежинки») белые рукавички, а у «солнечных лучей» – красные. «Весенние листочки» надели зеленые рукавички.

В самом начале игры «первые листья» стоят с опущенными руками (веточками). А когда к ним прикасаются «весенние лучи», «веточки» поднимаются. Если к ним стремится прикоснуться рукавичка «зимы», «ветки» должны соединиться над головой с другими «ветками». Если же «ветки» успели соединиться, то рукавички «зимы» не могут их коснуться.

«Зиме» можно сделать сверкающую корону из фольги. К белому платью можно пришить нити, а на концы привязать кусочки ваты, при движении они будут разлетаться. «Солнечным лучам» можно сделать шапочки, изображающие солнце с лучами, а «первые листочки» могут взять в руки настоящие небольшие веточки.

Музыкальное сопровождение может быть выбрано преподавателем. Важно только, чтобы присутствовали мелодии

зимы и весны. Ребята во время зимней темы поют такие слова: «Зима пришла, зиме дорога!»; а во время весенней: «Звенит ручей, ручей поет: „Весна идет, весна идет!“»

Во время исполнения зимней темы «зима» и «снежинки» стараются дотронуться своими рукавичками до «листиков». Если ребенок, изображающий первые весенние листья, не успел соединить ветки над головой, «зима» касается его своей рукой – и он замерзает, опуская руки-«ветки». Во время звучания зимней мелодии «солнечные лучики» стоят неподвижно, но как только раздается музыка весны – останавливаются «зима» и «снежинки».

Когда начинает играть весенняя мелодия, «солнечные лучи» быстро дотрагиваются до «листиков» и оживляют их. «Листики» поднимаются. Игра продолжается до конца музыки. Если после ее окончания окажется больше замерзших «листиков», то победила «зима», и в честь ее поется гимн; а если же больше распустившихся «листьев» – победила «весна».

Эта игра рассчитана на то, что дети помимо пения должны слышать, когда звучит весенняя музыка, а когда зимняя. Кроме того, ребята могут вместо пения, проговорить или даже прокричать на хорошем дыхании реплики о весне и о зиме.

Это поможет разобраться и услышать силу и мощь своего голоса, а также понять большую роль дыхания.

Глава 7
Формирование образного мышления и развитие эмоциональности

Для успешного приобщения ребенка к музыке необходимо формировать музыкально-образное мышление ребенка и развивать его эмоциональные качества. Иначе ему будет очень трудно воспринять новый для него мир музыки. Способность мыслить образами и эмоционально реагировать – это качества, являющиеся мостом для проникновения музыки во внутренний мир маленького человека.

Типичной ошибкой педагогов является попытка с первых же занятий ознакомить ребенка с нотной грамотой, музыкальными инструментами. Ребенку очень трудно воспринять новую знаковую систему, сложные абстрактные понятия и очень часто в этом случае, не сумев овладеть новыми знаниями, ребенок замыкается, начинает испытывать отвращение к музыке, которая ассоциируется у него с чем-то сложным и непонятным.

Избежать этого поможет подготовительный период, который должен включать в себя различные музыкальные игры, развивающие музыкально-образное мышление ребенка, его эмоциональность. Любой материал должен подаваться в игровой форме, это поможет ввести детей в мир музыки постепенно, не нарушая их привычного мировосприятия.

Развитию образного мышления способствуют всякого рода образные сравнения.

Обучая ребенка нотной грамоте, нужно всю информацию преподносить в игровой форме. Можно о расположении нот на нотоносце рассказать так: каждая нотка живет в домике на своем этаже. Нарисуйте красочный домик с пятью линейками («этажами») и на каждом этаже изобразите нотки. Таким образом, пробудив фантазию ребенка, вы преподнесете любой новый для него материал, который он легко усвоит.

«НОТКИ»

Для игры нужно вырезать из бумаги нотки и написать на каждой их «имена». Отдельно нарисуйте яркий и красочный нотоносец. Игра заключается в том, что ребенок должен «поселить» каждую нотку на свой «этаж» – место на нотоносце.

Таким образом цель будет достигнута – ребенок легко запомнит, на какой линейке располагается каждая нотка.

Образные сравнения помогут вам ознакомить малыша не только с нотной грамотой, но и с различными музыкальными инструментами. Для этого можно привести сравнения в соответствии с характером звучания каждого инструмента. Фортепиано можно сравнить с оркестром, скрипку – с человеческим голосом. Осваивая регистры, можно рассказать ребенку, что в нижнем регистре живет медведь (звучание грубое, тяжелое), средний регистр соответствует человеческому голосу, а в верхнем регистре поют птички (звучание тонкое, звонкое).

После того как вы преподнесете ребенку все эти знания, необходимо закрепить их с помощью игры. Игра может включать в себя различные вопросы. Например: какой музыкальный инструмент включает в себя целый оркестр? В каком регистре «живет» мишка? Задайте и другие вопросы, отражающие пройденный материал.

Чтобы научить ребенка отличать одну пьесу от другой, реагировать на смену музыкальных настроений, также необходимо «пробудить» его образное мышление. В этом помогут ассоциации, которые должны возникать во время прослушивания музыки.

Для их пробуждения можно перед прослушиванием пьесы или во время ее звучания показывать картинку, соответствующую ее характеру и образу. Например, при прослушивании пьесы «Адажио» покажите осенний пейзаж, чтобы детям удалось почувствовать печальное, грустное настроение. Можно рассказать грустную историю. Иначе говоря, любая предложенная ребенку мелодия должна иллюстрироваться либо картинкой, либо рассказом, отражающими настроение и программу данного произведения.

Затем поиграйте в игру «Угадай мелодию», в которой предложите интересные пьесы, имеющие ярко выраженный характер или определенную программу.

«ПОДРАЖАНИЕ»

Эта игра хорошо развивает способность к перевоплощению. Ребенок должен под музыку изобразить различных животных. Но для этого сначала нужно обучить его различным подражательным движениям.

Образ медведя. Медведь ходит вперевалку, тяжело подтягивая ногу. Колени слегка согнуты, ступни ставит косолапо

(носками внутрь). Корпус для сохранения равновесия несколько откинут назад, голова поднята. Передние лапы (руки) согнуты в локтях, слегка разведены в стороны, кисти свисают мягко, пассивно. При ходьбе медведь поворачивает голову, как бы принюхиваясь и прислушиваясь к окружающему.

Образ коня. Движение: галоп вперед или бег и шаг с высоким подниманием ноги и сгибанием колена. При этом движении нога немного выпрямляется в подъеме и ставится на пол с ударом носка. Колено поднимается вверх четким движением, как можно выше.

Образ птички. Полет птиц – легкий бег, руки – «крылья» раскрыты в стороны. Нужно обратить внимание детей на то, что крылья у птичек мягкие. Иначе дети резко выпрямляют локти и напрягают плечи, а это нарушает цельность образа, утяжеляет бег и мешает правильному дыханию.

Подражательные движения рекомендуется выполнять под музыку

– быструю или медленную, громкую или тихую либо под неожиданно сменяющие друг друга мелодии, требующие от игроков проявления мгновенной реакции и способности быстро подстраиваться.

Развитие эмоциональности

Под эмоциями понимают своеобразное выражение субъективного отношения человека к предметам и явлениям окружающей действительности. В эмоциональном плане дети отличаются возбудимостью, длительностью и устойчивостью возникших эмоциональных переживаний. Эмоциональность является врожденным качеством, но это качество поддается развитию. Условиями и предпосылками развития эмоциональности становятся в первую очередь обстоятельства жизни человека: событийность, насыщенность эмоциональными переживаниями. Развитие также происходит при включении в эмоциональную сферу новых объектов.

Для этого можно читать детям различные сказки, имеющие динамическое развитие сюжета. Можно поговорить с детьми о различных героях – добрых и злых. Дать каждому герою музыкальную характеристику, то есть иллюстрировать сказку различными мелодиями, соответствующими литературному образу. Это будет способствовать развитию эмоциональных реакций ребенка на музыку. Обогатить эмоциональный мир детей поможет предоставленная им возможность самим

пофантазировать под данную мелодию. Эмоциональному развитию способствуют также и игры.

«КАЛЕЙДОСКОП НАСТРОЕНИЙ»

Сыграйте различные пьески, имеющие ярко выраженный характер, например веселую танцевальную польку, марш, лирическую задушевную мелодию, драматическую траурную пьесу. Затем предложите детям определить характер произведений. Сочинения должны быть несложными, имеющими ярко выраженный определенный характер, нежелательно использовать мелодии со сложным развитием и образным строем. Иначе говоря, произведение должно быть доступным для восприятия малышей.

Смысл игры состоит в том, чтобы дети угадали настроение пьесы и определили характер произведения. Если они затрудняются, можете помочь различного рода наводящими вопросами. Например, что хочется делать под эту музыку? Двигаться, танцевать или просто спокойно сидеть и слушать? Можно также сыграть два контрастных произведения: одно с ярко выраженным танцевальным характером, а другое – спокойного и мечтательного плана. При контрастном сопоставлении детям будет легче справиться с задачей.

Предложим вашему вниманию игры, которые будут способствовать развитию как эмоциональности, так и формированию образного мышления. Их нужно проводить с несколькими детьми: коллективные игры наиболее эффективны, они быстрее приблизят вас к поставленной цели.

«ЗАЙКИ ИДУТ В ГОСТИ»

Эта игра научит детей передавать в движениях содержание текста песни, изменять движения при смене одного музыкального настроения другим, разовьет быстроту реакций, а также активность детей и эмоциональные реакции.

В игре используется музыка А. Гедике «Колыбельная» (фрагмент), М. Красева «Серый зайка умывается», русская народная песня «Заинька». Автор Р. Френкель.

Дети, изображающие зайчиков, находятся в «домике», образованном из 6—7 стульев, поставленных кругом на некотором расстоянии друг от друга. Под «Колыбельную»

А. Гедике «зайки» спят. Во время вступления к песне «Серый

зайка умывается» «зайки» просыпаются, встают. Под пение взрослого «зайки» выполняют движения в соответствии с текстом песни. При исполнении проигрыша песни «зайки» выглядывают из «домика» и смотрят, не идет ли «волк». Под музыку русской народной песни «зайки» выходят из «домика» и прыгают на двух ногах вокруг него. На последние два такта музыки появляется «волк» (кто-то из взрослых или ребенок, старший по возрасту). «Зайки» убегают в «домик».

«ЖМУРКИ»

В этой игре используется музыка Ф. Флотова из оперы «Марта». Авторы Р. и С. Авербух и С. Лебензон. Дети благодаря этой игре учатся различать изменения в характере музыки, вырабатывают эмоциональную отзывчивость.

Играет спокойная музыка. Дети сидят на стульях. Воспитатель, который играет роль «жмурки», с закрытыми глазами осторожно двигается по комнате, как бы ища детей. Затем звучит энергичная мелодия, дети встают со стульев и бегают вокруг «жмурки» в свободных направлениях. Воспитатель «прислушивается» к их шагам, «стараясь» определить, где дети. С окончанием музыки дети убегают к стульям, «жмурка» делает вид, что ловит их.

Воспитатель может завязать глаза какой-нибудь прозрачной материей или опустить веки, прикрыв глаза, чтобы дети думали, что он их не видит.

«МЕДВЕДЬ И ЗАЙЦЫ»

Музыка, под которую будут двигаться «зайцы», – любая полька или другая танцевальная мелодия. Можно использовать русскую народную песню «Заинька» в обработке Н. Римского-Корсакова. Движения медведей могут сопровождаться пьесой Е. Тиличеева «Медведь».

Эта игра прекрасно развивает как образное мышление ребенка, так и эмоциональность. Исполняя роли зверей, дети научатся согласовывать движения с музыкой. Эта игра развивает также выразительность движений.

Все дети – «зайки», один – «медведь». «Зайки» сидят на стульях (в норках) у стены, «медведь» помещается в одном из углов комнаты (в берлоге).

Под польку дети выпрыгивают из «норок» и двигаются по

всей площадке, подражая разным движениям зайцев: бегают, прыгают на двух ногах. С началом пьесы «Медведь» из «берлоги» выходит «медведь» и ходит по площадке, тяжело переваливаясь. «Зайцы» при появлении «медведя» убегают в свои «норки».

В игре может быть и другое распределение детей: 5—6 «медведей», остальные «зайки», а можно разделить группу пополам – на «зайчиков» и «медведей». В последнем варианте выделите «мать-зайчиху» и «медведицу». «Зайцев» можно расположить в «норах» группами (по 3—4 человека) в разных местах комнаты. Иногда следует повторить музыку «зайцев» или «медведей» два раза подряд, чтобы дети внимательно прислушивались к началу мелодии.

Предварительно разучите с детьми движения «зайцев» и «медведей». При повторном проведении игры следите, чтобы роли у детей менялись.

«КОТ И МЫШИ»

Благодаря этой игре у детей обостряется эмоциональная реакция на внезапные динамические контрасты. Дети учатся передавать образы в характере движений. Передавая образ мышей, они учатся двигаться бесшумно, стремительно убегать. Правила игры – «не трогать кота и не убегать раньше времени» – требуют от детей проявления выдержки и контроля над своими эмоциями.

В качестве музыкального сопровождения можно использовать пьесу Т. Ломова «Кот и мыши». Автор Е. Дубянская.

Кто-то из детей играет роль кота. «Кот» сидит на корточках или свернувшись на стуле у одной из коротких стен комнаты. Глаза у «кота» закрыты. Остальные дети выступают в роли мышей, расположившихся у противоположной стены, в «норе» (за чертой, отграничивающей безопасную для «мышей» территорию).

Звучит музыка: такты с 1 по 12 исполняются тихо. «Мыши» тихонько выходят из «норы», бесшумно двигаются по комнате в разных направлениях («ищут пищу»). «Кот» делает вид, что спит. Трогать «кота» запрещается.

Звучат такты 13—16. «Кот» под громкую музыку открывает глаза, вскакивает и ловит «мышей», которые стремительно убегают обратно в свою «нору». Пойманные «мыши» садятся в стороне на стулья. Игра повторяется. По окончании игры непойманные «мыши» идут выручать пойманных.

Дети – «мыши» – могут ходить на носках или бегать, подражая беззвучному, суетливому движению мышей. Громкое

звучание последних тактов передается стремительностью бега. При разучивании игры «кота» исполняет взрослый. Такты 1—8 можно иногда повторять, чтобы дети не привыкали к одинаковой продолжительности музыки.

«ПОЕЗДКА ЗА ГОРОД»

В этой игре раскрывается программа музыкального произведения. Играя, дети передают его содержание и образы в движении.

Первая часть игры – «идет поезд» (такты 1—44). До начала музыки дети строятся колонной по одному. Ребенок, стоящий впереди, – «паровоз». Музыка В. Герчика. «Поездка за город». Автор С. Руднева.

Такты 1—4. «Отправление поезда». «Гудок» – «машина» начинает «работать». На такты 1—2 дети стоят неподвижно, на следующие 2 такта делают медленный шаг на месте.

Такты 5—41. «Поезд» начинает идти вперед, очень медленно. Затем, в соответствии с указаниями в нотах, движение ускоряется, переходит на бег, снова замедляется и, наконец, останавливается. Руками дети делают круговые вращения, имитируя движения колес.

Такты 42—44. «Поезд» остановился, раздается «гудок паровоза».

Вторая часть игры – «Прогулка на полянке» (такты 45—64).

Такты 45—48. «Приехали на станцию, вышли из поезда, разбежались по полянке». Дети разбегаются по всей комнате.

Такты 49—56. «Дети гуляют по зеленой полянке, ищут в траве землянику»: дети ходят осторожными шагами, осматриваются по сторонам, «стараясь не раздавить спрятавшиеся в траве ягоды». На такте 56, «увидев кустик земляники», останавливаются и приседают около него или подбегают к нему.

Такты 57—64. «Собирают землянику», на «раз» каждого такта «срывают ягоду», на «два» – «кладут» в ладошку или в рот.

Такты 49—64 повторяются еще раз, с теми же движениями.

Затем снова повторяется музыка «поезда».

Такты 1—4. «Гудок паровоза». Дети, услыхав «гудок», бегут на то место комнаты, куда раньше «пришел поезд», и строятся за «паровозом», который встает теперь лицом в другую сторону (так, чтобы «поезд» пошел в обратном направлении).

На первом аккорде такта 2 руководитель выдерживает длительную фермату, давая детям возможность построиться в колонну.

Такты 5—41 повторяются без изменений – «поезд идет в обратном направлении, дети отправляются домой».

При разучивании игры «поезд» строится и идет только в одном направлении, в дальнейшем вносятся усложнения. Обе части игры можно разучивать по отдельности, как самостоятельные игровые упражнения. Взрослый должен следить за тем, чтобы дети все время ясно понимали содержание своих действий. Например, «срывая ягоду», дети должны представить себе кустик земляники и размер срываемой ягоды, чтобы движения их пальцев соответствовали содержанию образа. Именно это и будет способствовать развитию образного мышления. Взрослый должен напомнить детям, как растет земляника, какая она красная, сочная, как осторожно ее надо срывать, и таким образом постепенно направляет и «будит» память и воображение ребенка.

Не следует стремиться к единообразию движений детей во второй части игры, надо предоставить им возможность по-разному передавать содержание игры в соответствии с музыкой и помогать им в этом.

«ЛЕТЧИКИ, СЛЕДИТЕ ЗА ПОГОДОЙ»

Игра воспитывает у детей умение внимательно слушать музыку во время движения, быстро реагировать на изменение ее характера, ориентироваться в пространстве. Развивает образное мышление, учит эмоционально реагировать. Автор Е. Соковнина.

Дети находятся у своих стульев или у стен комнаты, изображая «самолеты на аэродромах».

Такты 1—8. Дети – «летчики» – бегают по всей комнате («летают на самолетах») в любом направлении. Такты 9—10. «Летчики» возвращаются на свои «аэродромы». Затем игра повторяется с другим окончанием. Такты 1—5. «Летчики» бегают («летают») в любом направлении.

Вместо 6—10 тактов играется второе окончание. Надвигается «буря» (такты 2-й вольты). «Летчики приземляются» на том месте, где их застала «буря» (такт 9) и «пережидают ее».

Первое и второе окончания музыки следует сменять произвольно. Руководитель привлекает внимание детей к различному характеру двух окончаний музыкального произведения, не приучая к постоянной их последовательности.

«ДУДА»

В игре используется музыка Ан. Александрова «Дуда». Авторы Т. Бабаджанян, И. Плакида. Игра способствует формированию умения исполнять плясовые движения в соответствии с содержанием текста и характером мелодии. Реакция детей изменяется с изменением характера музыки.

Дети стоят свободной группой лицом к находящемуся перед ними взрослому. Ноги слегка расставлены. На слова: «Как без дудки, вот беда, ходят ноги не туда» – взрослый и дети слегка покачиваются с ноги на ногу (на каждую четверть).

На слова: «А как дудочку почуют – сами ноженьки танцуют» – дети, подбоченившись, пружинно полуприседают (два раза на такт).

На повторении этих слов они легко прыгают на двух ногах. На конец песни дети кружатся, подняв руки в стороны-вверх. С последним аккордом хлопают в ладоши или присаживаются на корточки.

«ДЕВОЧКА И КОТЯТА»

В игре используется музыка В. Герчика «Девочка и котята». Автор Е. Соковнина. Задания игры раскрывают детям программу музыкального произведения, учат эмоционально реагировать, пробуждают воображение.

Дети-«котята» сидят на ковре в середине комнаты (или на стульях). Девочка (желательно более старшего возраста) с лентой, на конце которой привязана бумажка, стоит перед ними на некотором расстоянии. Рука с лентой спрятана за спину.

Такты 1—4. Девочка медленно приближается к «котятам», плавно вынимая из-за спины и поднимая ленту. Такты 5—20. Девочка на «раз» каждого такта взмахивает лентой над головой то одного, то другого «котенка». Они делают движение рукой, как бы желая «схватить ленту лапкой». Такты 21—28. Девочка бежит по комнате с развевающейся лентой, «котята» за ней. На такте 28 девочка меняет направление движения.

На повторении тактов 21—28 девочка и «котята» бегут в другом направлении. С концом музыки девочка поворачивается к «котятам» лицом и прячет ленту за спиной. «Котята» присаживаются. Дальше игра повторяется сначала.

Глава 8
Игры на развитие музыкальной памяти и способности к воспроизведению

Музыкальная память включает в себя следующие виды памяти: зрительную, моторно-двигательную, слуховую, эмоциональную. У каждого ребенка эти виды памяти выражены по-разному: у кого-то хорошо развита зрительная, у кого-то слуховая. Но для развития у детей музыкальной памяти необходимо сочетание и развитие всех видов памяти. Только благодаря их совокупности развиваются музыкальные способности.

К каждому ребенку нужен индивидуальный подход. Допустим, у ребенка хорошо развита моторно-двигательная память, которая позволяет ему бегло играть. Он может запомнить, что в каком-то конкретном эпизоде произведения нужно играть определенным образом, то есть у ребенка развивается техника игры на музыкальном инструменте. Пальцы могут запомнить, как играть, но зрительно воспроизвести произведение целиком ребенок не в состоянии, ему требуется держать перед глазами ноты, поэтому следует обратить внимание на развитие его зрительного восприятия.

Большое значение для развития музыкальной памяти имеет слуховая и эмоциональная память. Мало запомнить произведение на слух, нужно постараться его пропеть как бы внутри себя, пережить его, потому что в одном музыкальном произведении разные участки, эпизоды могут быть разной эмоциональной окраски, то есть произведение нужно «пропустить через себя», что очень важно для его понимания, чтобы правильно передавать то, что заложил в нем композитор.

Существует множество методик для развития музыкальной памяти. Но для ребенка очень важен игровой момент. В игре ребенок быстрее учится музыкальным навыкам, развивает музыкальные способности. Представленные в этом разделе игры на развитие музыкальной памяти, учитывая способность воспроизводить мелодию, не разделены на развитие ее определенных видов. Каждая игра включает в себя элементы всех видов музыкальной памяти.

«ПОВТОРИ РИТМИЧЕСКИЙ РИСУНОК»

Для детей от 5 лет. Необходимо сделать карточки с разным ритмическим рисунком на всех участников.

Правила игры заключаются в том, что каждый из детей выходит и показывает свою карточку, прохлопывая ритмический рисунок, который изображен на ней. Сначала это делает руководитель. Остальные дети запоминают его, затем ведущий закрывает свою карточку, а дети должны прохлопать или простучать этот ритмический рисунок. Далее выходит другой участник и показывает свою карточку с другим ритмическим рисунком, и т. д., пока все дети не выполнят задания.

Ритмический рисунок представляет собой изображение нот разной длительности без нотного стана. Значит, дети должны, прохлопывая рисунок, произносить ноты. Они кладут ногу на ногу, ладонь левой руки лежит на колене, правой рукой они прохлопывают на ладони левой руки ритмический рисунок.

Ноты разной длительности произносятся следующим образом: четвертная нота – та (поглаживающий хлопок правой рукой, замах большой); восьмая нота, равная по длительности половине четвертной, – ти (ладонь правой руки принимает полукруглую форму, участвуют только пальцы правой руки, хлопок беззвучный, почти без замаха); две восьмых – ти-ти (удар два раза, без замаха); восьмая с точкой (пунктирный ритм) – ти-с; шестнадцатые ноты (обычно используют две шестнадцатых) – ти-ли-ти-ли (руки поднимаются, ладони принимают такую форму, как будто держат шарики, кисти немного выгнуты назад, движение напоминает выкручивание лампочки); половинная нота, равная по длительности четвертной + 1 восьмая, – та (жест четвертной ноты,только немного дольше); целая нота, равная по длительности двум четвертным, – та (тот же жест, ладонь еще дольше задерживается на ладони левой руки).

Можно ритмический рисунок просто простучать каким-нибудь предметом (карандашом, ручкой и др.), одновременно произнося длительности.

Руководитель должен следить за тем, чтобы все дети произносили и прохлопывали рисунок правильно. Можно простучать ритмический рисунок каждому игроку индивидуально. Если ребенок не справляется с заданием (не запомнил или неверно прохлопал), нужно задание повторить или предложить другой, более простой ритмический рисунок. Необходимо повторять упражнение несколько раз, чтобы ребенок в конце концов запомнил ритмический рисунок и смог его воспроизвести, уже не глядя на карточку.

Победителей в этой игре нет. Она развивает у детей способность запоминать показанный рисунок и точно его воспроизводить, а также развивает чувство ритма. Если отмечать победителя, у ребенка можно отбить желание научиться понимать ритмический рисунок и тем самым затормозить развитие музыкальных способностей.

«РИТМИЧЕСКИЕ ЗАРИСОВКИ»

Для этой игры руководитель подбирает несколько мелодий (каждая небольшого объема: 2—3 такта) с несложными ритмическими рисунками. Прослушав мелодию, дети должны простучать или прохлопать ее ритм.

Количество мелодий зависит от общего числа участников игры: на каждого по мелодии. Если ребенок затрудняется определить ритм прослушанной мелодии и правильно его воспроизвести, то право хода переходит к любому другому участнику, который сможет первым определить ритм. Ребенку, не сумевшему простучать ритм данной мелодии, руководитель предлагает прослушать другую мелодию, с более простым ритмическим рисунком. Таким образом, руководитель определяет, у кого из детей слуховая память и чувство ритма развиты хорошо, а у кого слабее. Исходя из этого, руководитель, работая с каждым индивидуально, упрощает или усложняет задание.

Усложнить задание можно следующим образом: выбрав какую-нибудь небольшую пьесу, разбить ее на фразы и исполнять отдельно каждую фразу, постепенно приближаясь к финалу произведения. Например, руководитель играет первые такты пьесы, ребенок запоминает их ритмический рисунок и воспроизводит (прохлопывает или простукивает), выделяя сильные и слабые доли, обращая внимание на паузы, акценты. Затем проигрывается следующая фраза, которую ребенок воспроизводит и соединяет с предыдущей, предварительно прослушав соединенные фразы, и т. д. до конца пьесы.

Можно предложить воспроизвести ритмический рисунок в другом темпе (ускоренном или замедленном), начиная с небольших мелодий.

«ДОМИКИ»

Руководитель задает размер (для начала двудольный),

объясняя, что в одном «домике» живут две ноты одинаковой или разной длительности: например, одна нота четвертная (та) и две восьмых (ти-ти), каждый «домик» отделяется тактовой чертой. Затем руководитель задает ритмический рисунок, например изображает на доске нотный стан с двумя или больше «домиками», в которые дети должны поселить ноты, учитывая заданный размер.

Сначала ребенок должен простучать или прохлопать ритмический рисунок в двудольном размере, а потом записать его нотами.

Затем руководитель задает трехдольный размер. Дети прохлопывают ритмический рисунок и записывают его на нотном стане, прибавляя к четвертным и восьмым нотам шестнадцатые.

Задание можно усложнить, проигрывая несложную мелодию в заданном размере. Дети должны определить, сколько «домиков» (тактов) в данной мелодии, прохлопать или простучать ее ритмический рисунок и записать нотами.

«СКАКАЛКИ»

Руководитель играет какую-нибудь несложную мелодию на развитие техники пальцев. Дети должны зрительно и на слух запомнить движение мелодии, ритмический рисунок, постановку руки и работу пальцев и затем повторить эту мелодию от различных звуков, в разных тональностях и октавах. Игра проходит на музыкальном инструменте (фортепиано и др.). Руководитель работает с каждым ребенком индивидуально или по группам (в зависимости от возраста участников, уровня развития и способностей).

Затем руководитель усложняет ритмический рисунок, изменяет его, добавляя различные по длительности ноты, паузы, выделяя сильные и слабые доли (обращая внимание на работу пальцев), расставляя акценты; изменяет тональность (лад – мажор, минор, гармонический, мелодический; исполнение в другой тональности – большее, меньшее количество знаков при ключе), вводит мелизмы (трель, триоль, крещендо, диминуэндо, пиано, форте), интервалы, аккорды, арпеджио, постепенно усложняя мелодию. Сначала работает правая рука, затем левая, потом поочередно: то левая, то правая.

Руководитель следит за постановкой рук на музыкальном инструменте (фортепиано), выдержанностью пауз, замахов пальцев рук, работой кистей. Затем руководитель соединяет правую и левую руки, исполняет несложную мелодию, в которой

участвуют обе руки. Дети запоминают движение мелодии, смену рук и воспроизводят на музыкальном инструменте.

Игра не заканчивается до тех пор, пока все дети не научатся запоминать зрительно и на слух мелодию, точно воспроизводя услышанное.

«ИМИТАЦИЯ»

Для детей от 5 лет.

Руководитель предлагает детям побыть в роли зверей (распределяет роли между участниками игры) и подобрать каждому из зверей технические приемы игры на музыкальном инструменте. Он спрашивает у детей, как прыгает заяц, белка или любой другой зверь? Ребенок должен показать это на музыкальном инструменте (прием: стаккато от каждого звука на клавиатуре, в пределах двух октав – первой—второй, поступенно или через определенный интервал – имитация прыжков или бега зайца).

Руководитель следит за правильной работой кончиков пальцев: звук извлекается из музыкального инструмента, отрывистое исполнение.

Медвежья походка (левая рука): в нижнем регистре, залигованные фразы (выдержанность длительности звуков: четвертные, половинные, целые), замахи пальцев руки, движение мелодии поступенное или через небольшие интервалы (секунда, терция, кварта) вверх и вниз.

Полет птицы (правая рука): гамма в заданной тональности (до-мажор, ми-мажор) – прямая, хроматическая, движение вверх-вниз (сначала в пределах одной октавы); работа пальцев, распределение силы звука: стремление к верхнему звуку, акцент на нем, крещендо – постепенное усиление мелодии; при движении к нижней тонике: диминуэндо – постепенное ослабление мелодии. При хроматической гамме распределение силы звука следующее: выделение каждого третьего звука, стремление к верхней тонике (крещендо, акцент на верхнем звуке).

Руководитель может подсказать технические приемы, подходящие для имитации, если ребенок сам затрудняется это сделать.

«НОТНЫЕ СТУПЕНИ»

Игра для развития слуховой памяти, для детей от 5 лет.

Необходимо сделать карточки с изображением лестницы из восьми ступеней (одна октава: от «до» до «до»). Количество карточек зависит от числа участников. Каждой ступени соответствует название ноты.

Далее руководитель играет на музыкальном инструменте поочередно звуки, а дети должны на слух определить, не глядя на инструмент, какой ступени соответствует этот звук, и назвать ноту.

Сначала руководитель играет гамму (поступенно вверх и вниз). Дети называют ступень и соответствующую ноту. Затем основные ступени лада: I, IV, V (тональность до-мажор), интервалы (дети должны знать, сколько ступеней находится между двумя крайними звуками, образующими интервал), трезвучия с обращениями от каждой основной ступени (поступенно вверх и вниз).

В этой игре карточки используются для того, чтобы дети зрительно представляли себе расположение звуков. Основное внимание уделяется восприятию звуков на слух. Можно предложить детям пропевать звуки для различения высоты каждого звука.

«СЧИТАЛОЧКА»

Игра на запоминание тональностей, количества знаков при ключе в разных тональностях, на развитие зрительной памяти.

На листе бумаги нарисуйте следующий музыкальный ряд: фа-до-соль-ре-ля-ми-си, с левой стороны (перед нотой «фа») которого изображен диез, с правой стороны (после «си») – бемоль, т. е. слева направо считаются тональности, в которых присутствуют диезы (мажор, ми-минор, си-минор), справа налево – тональности, в которых присутствуют бемоли (минор, искл. фа-мажор). В каждой тональности определенное количество знаков, которое высчитывается по данной таблице.

Например, тональность си-мажор. Ребенок находит название этой ноты в данном ряду. Счет начинается слева направо, нота, стоящая перед си (ми) не считается. Таким образом, в этой тональности при ключе будет стоять 5 знаков (диезов): фа-диез, до-диез, соль-диез, ре-диез и ля-диез. Тональность ми-мажор – 4 знака: фа-диез, до-диез, соль-диез и ре-диез (ля не считается). Соответственно, ля-мажор – 3 знака (фа-до-соль диез), ре-мажор – 2 знака (фа-до диез), соль-мажор – 1 знак (фа-диез), до-мажор – знаков нет, фа-мажор – си-бемоль.

Минорные тональности считаются слева направо. Например, тональность фа-минор. Ребенок находит название этой ноты в музыкальном ряду, счет начинается справа налево, две ноты, стоящие перед «фа» («до, соль»), не считаются. Таким образом, в этой тональности при ключе будет стоять 4 знака (бемоля): си-бемоль, ми-бемоль, ля-бемоль и ре-бемоль; до-минор – 3 знака (си-ми-ля бемоль); соль-минор – 2 знака (си-ми бемоль); ре-минор – 1 знак (си-бемоль); ля-минор – знаков нет; ми-минор – 1 знак (фа-диез); си-минор – 2 знака (фа-до диез).

Руководитель называет тональность или показывает на таблице, а ребенок должен определить, сколько знаков при ключе в той или иной тональности. Для начала необходимо, чтобы дети выучили этот музыкальный ряд (как слева направо, так и справа налево) и запомнили его зрительно, потом можно спрашивать детей уже без таблицы.

Таким образом, выявляются параллельные тональности, то есть с одинаковым количеством знаков при ключе.

Это также можно определить по данной таблице: после мажорной тональности (на таблице название ноты, счет слева направо) отсчитываются две ноты, после которой стоит параллельная минорная. Например, параллельная тональность до-мажору – ля-минор, где нет ни одного знака; фа-мажору – ре-минор, где 1 знак при ключе: си-бемоль, и т. д.

Это легко запомнить, построив малую терцию вниз от тоники мажорной тональности (до-ля, фа-ре). Можно показать это детям на музыкальном инструменте, чтобы они зрительно запомнили, и предложить задание на определение параллельной тональности.

«МУЗЫКАЛЬНЫЕ ПРОВОДА»

Игра на различение и запоминание звуков на нотном стане, для детей от 4 лет.

Для этой игры необходимо сделать несколько маленьких карточек на общее число ребятишек с изображением пяти нотных линеек (провода) и восемь вырезанных из бумаги птичек (каждая птичка соответствует ноте); одна большая карточка у руководителя.

Руководитель говорит детям: «Прилетели птицы и хотят занять провода, но не знают, как правильно это сделать, ведь проводов всего пять. Давайте поможем им это сделать», и объясняет, что одни птицы могут лечь между линейками: «лежачие птички»; другие сесть на «провода» (линии): «сидячие птички».

«Первой займет свое место птичка „ДО“, – говорит руководитель, – но для нее не хватает места среди пяти проводов, поэтому нужно сделать дополнительный». Делает дополнительную линейку на своей карточке и ставит на нее птичку. Дети на своих карточках делают то же самое. «Птичка „РЕ“ – „лежачая“, поэтому ее место под первым проводом», – продолжает руководитель. Дети кладут птичку под первой линейкой, и т. д., пока все птички не займут свои места. Затем руководитель убирает птичек и спрашивает детей уже без подсказки, где будет находиться каждая птичка.

Потом руководитель говорит, что у каждой птички есть свой голос, поет гамму до-мажор сначала вместе с детьми, следя за тем, чтобы дети пели правильно, затем дети поют сами по очереди, «озвучивая птиц», и хором.

Задание можно усложнить, в зависимости от того, как дети усвоили материал: ввести трезвучие, интервалы, основные ступени лада, вводные ступени (опевание) и т. д.

«ГАРМОНИЧЕСКИЕ ПИРАМИДЫ»

Необходимо сделать несколько карточек с изображением пирамид, представляющих собой интервалы с разным количеством уровней, в зависимости от количества звуков в каждом интервале. Например, интервал прима: одна неделимая пирамида; секунда: два уровня (две пирамиды разного цвета – большая и малая секунды); терция: три уровня (две пирамиды разного цвета – большая и малая); кварта: четыре уровня; квинта: пять; и т. д.

Руководитель переворачивает карточки и перемешивает их. Дети по очереди подходят и выбирают по одной. Они должны угадать, какой интервал представляет изображенная на выбранной карточке пирамида.

Затем руководитель просит спеть этот интервал от любого произвольно выбранного звука. Можно на каждый интервал подобрать мелодию или попевку, предварительно разучив ее с детьми. Правила игры в этом случае немного изменятся: руководитель проигрывает на музыкальном инструменте мелодию или попевку, а дети должны на слух определить, какой интервал присутствует в прослушанной мелодии. Ребенок, у которого в руках карточка с изображением пирамиды, представляющей данный интервал, поднимает свою карточку, называет интервал. Руководитель может попросить его спеть от любых других звуков. Сначала дети пропевают интервалы, а затем

строят их, записывают нотами.

По желанию руководителя, в зависимости от степени усвоения материала и успеваемости детей, задание можно усложнить (предложить это задание выборочно, не всем). Дети еще раз выбирают дополнительные карточки. Руководитель играет на музыкальном инструменте от любого звука:

а) трезвучия или их обращения.

Дети определяют на слух, какой аккорд прозвучал (например, мажорный секстаккорд). Два участника, у которых на карточках изображены пирамиды, представляющие собой интервалы, составляющие данный аккорд (малая терция и кварта), поднимают свои карточки. Третий участник поднимает карточку с изображением пирамиды, представляющей малую сексту, так как крайние звуки этого аккорда образуют сексту. Затем дети поют этот аккорд и записывают его нотами, определяя тональность.

б) доминантсептаккорд с разрешением (или без разрешения) и его обращения.

Дети определяют на слух, какой аккорд прозвучал (например, доминантсептаккорд /без разрешения/). Так как строение данного аккорда – большая терция и две малые (разрешается в большую терцию с удвоенной тоникой), то три участника, у которых на карточках изображены пирамидки, представляющие эти интервалы, поднимают свои карточки, четвертый игрок поднимает карточку с изображением пирамидки из семи уровней (крайние звуки этого аккорда образуют септиму). Так как доминантовые аккорды неустойчивые, то требуется разрешение. Пятый участник, у которого есть карточка с изображением пирамидки из трех уровней, где нижний уровень окрашен особым цветом (большая терция с удвоенной тоникой), поднимает эту карточку. Потом дети поют данный аккорд и строят его, определяя тональность.

в) тритоны; уменьшенный, малый, вводный аккорды (игра проводится аналогично двум предыдущим).

Примечание: при построении аккордов интервалы накладываются друг на друга, то есть верхний звук первого интервала является нижним звуком последующего, соответственно уровни пирамид тоже накладываются друг на друга, поэтому количество уровней пирамид может не совпадать с количеством звуков (ступеней) в аккордах.

«МУЗЫКАЛЬНАЯ КАРТИНА»

Для детей от 6 лет.

Руководитель показывает детям какую-нибудь картинку с несложным подобранным рисунком, где каждому персонажу (другому объекту) соответствует определенная нота, которая не изображается на рисунке, а оговаривается. В общем, рисунок должен представлять собой мелодию (либо гамму, интервал, аккорд и т. п.) в определенной тональности. Например, на рисунке изображены четыре облака, капли дождя (небо); на переднем плане рисунка персонаж с зонтиком, трава, цветы (небольшая поляна); на заднем плане, представляющем фон, уходящие вдаль поля, лесополоса.

Нотное обозначение картины в тональности до-мажор: четыре облака – развернутое мажорное трезвучие (до-ми-соль-до); дождь – поступенное движение мелодии вниз (до-си-ля-соль-фа); персонаж с зонтиком – большая терция вниз от ми + мажорное трезвучие (ми-до-ми-соль); трава, цветы – основные ступени лада (до-фа-соль); уходящие вдаль поля – развернутое мажорное трезвучие (до-ми-соль-до) с возвращением к тонике (до первой октавы); лесополоса – мажорный аккорд из четырех звуков.

Руководитель проигрывает мелодию, обращая внимание на каждый объект. Затем просит повторить ее (спеть, сыграть): сначала каждый объект отдельно, повторяя несколько раз, пока дети не запомнят, затем весь рисунок, поочередно оживляя все его составляющие, который должен быть перед глазами детей. Затем можно убрать картинку и предложить воспроизвести мелодию.

«УГАДАЙ МЕЛОДИЮ» (ХАРАКТЕР ИСПОЛНЕНИЯ)

Руководитель проигрывает на музыкальном инструменте или ставит прослушать в записи несколько мелодий, возможно, не знакомых игрокам отрывков из классических (современных) произведений, различных по характеру: быстрых, веселых, медленных, лирических, грустных, контрастных, с плавными переходами и т. п. Дети воспринимают на слух эти мелодии, запоминают характер исполнения.

Затем руководитель проигрывает первые такты какой-нибудь мелодии, а дети должны определить по эмоциональной окраске, характеру исполнения, из какого отрывка это начало. Руководитель играет следующие такты произведения, которые могут быть взяты из другого отрывка. Ребенок должен определить, что этот эпизод не подходит к первым услышанным тактам. Игра продолжается до тех пор, пока дети не определят

правильно, к какому произведению относятся прослушанные отрывки. Когда одна мелодия будет угадана, руководитель играет начало другого отрывка, и т. д.

Если какой-то ребенок затрудняется определить эпизод по характеру исполнения, произведения можно пронумеровать, а затем спросить, какое это произведение с эмоциональной стороны, или дать еще раз послушать подобранные мелодии, обратив внимание на время исполнения (одна мелодия может быть короткой, другая немного длиннее, в зависимости от законченности фразы).

«ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОТКРОВЕНИЯ»

Игра на развитие эмоциональной и слуховой памяти, для детей от 6 лет.

Руководитель подбирает несколько небольших пьес, различных по эмоциональной окраске. Дети должны прослушать их и определить по содержанию, характеру исполнения то, что хотел выразить композитор.

Дети слушают произведение, зная его название (например, из цикла «Времена года» П. И. Чайковского, «Картинки с выставки»

М. П. Мусоргского, другие классические или современные мелодии), стараются образно представить услышанное, словесно «нарисовать» сюжет. У каждого ребенка свое восприятие музыки, поэтому и эмоции, которые возникают после прослушивания, тоже будут разные.

Когда пьеса будет прослушана, руководитель спрашивает каждого индивидуально, какие чувства, эмоции возникли во время первого прослушивания. Затем, на втором занятии, руководитель повторно проигрывает или ставит прослушать запись тех же произведений. Дети слушают музыку и отмечают, какие чувства возникли у них во время второго прослушивания, и сопоставляют их с предыдущими.

Можно на первом занятии дать прослушать пьесы, проигрывая их на музыкальном инструменте, а на втором занятии – по магнитофонной записи (или на проигрывателе). Дети должны отличить восприятие живой музыки от записанной (запомнить возникшие чувства во время прослушивания).

Руководитель может на первом занятии включить только медленные, лирические мелодии, с оттенком грусти, на втором – быстрые, легкие, веселые и задорные; на следующем – контрастные по характеру исполнения (обратите внимание на смену настроения). Можно подобрать мелодии, характерные для

одной эпохи, направления в музыке, периода в жизни какого-то композитора, и обратить внимание на особенности эмоциональной окраски произведений с точки зрения каждого ребенка. То есть акцент делается на личностном восприятии музыкального произведения.

Глава 9
Игры на развитие техники (беглость пальцев)

Каждый понимает, что настоящее искусство немыслимо без профессионального мастерства. Какой может быть толк от того, что пианист имеет образование, обладает творческой фантазией, способностью, развитым чувством ритма, хорошим слухом, но из-за недостатка технической школы ему не удается их соответственно реализовать. Таким образом, музыкант-исполнитель может исказить творческий замысел и композитора, и свой собственный, так как не способен достичь красивого звука, темпа, уверенности. А какое-либо «неудобное» место создает для него массу трудностей.

Техника – это тяжелый труд в исполнении музыки, над техникой необходимо постоянно работать, сознательно и рационально. Имея сильную волю, большое желание и усидчивость, вы обязательно приблизитесь к наивысшим целям музыкального искусства.

Главным условием хорошего звукоизвлечения и техники является абсолютная свобода руки и всего тела вообще. Поэтому первостепенной заботой каждого музыканта должно быть стремление добиться свободы и сохранить ее в полной мере. Предлагаем вам игру для развития руки, запястья, кисти.

«МУЗЫКАЛЬНАЯ РАЗМИНКА»

Дети делятся на две группы. Одна поднимает руки в сторону и произвольно опускает их, сознательно сосредоточившись на полной пассивности их падения. Затем дети поднимают плечи и непроизвольно опускают их (все движения необходимо выполнять стоя). А в это время вторая группа выполняет все задания сидя, легко вращая кистями рук. Сначала упражнения выполняются под медленную музыку, затем постепенно музыкальное сопровождение становится более подвижным и энергичным, а закончить игру можно под ритмичную музыку. Благодаря этой разминке дети должны хорошо усвоить ощущение полной свободы, с какой необходимо играть на том или ином музыкальном инструменте. В дальнейшем они могут использовать данную игру для контроля подвижности руки.

Только убедившись в том, что рука и запястье свободны, можно приступить к дальнейшему освоению музыкальных игр, направленных на укрепление пальцев. Без этого требования нельзя добиться «звуковой гибкости» в пассажах и аккордах.

«ПОЕЗД»

Играть можно на любом инструменте. Суть игры в том, что необходимо четко проиграть гамму («до», «ре», «ми», «фа», «соль», «ля», «си») в медленном темпе, не отрывая пальчиков от клавиатуры, постепенно ускоряя ход, как делает это поезд. Затем – отрывисто, умеренно, живо, спокойно. Чтобы детям было более интересно играть, можно пропевать такие слова:

Тру-ту-ту-ту-ту-ту-ту,
Скорый поезд мчится,
Тру-ту-ту-ту-ту-ту-ту,
Быстро, словно птица.

«А СУМЕЕТЕ ЛИ ВЫ ТАК?»

Пальцы перед началом звукоизвлечения лежат на клавишах. Попросите ребенка, чтобы он вам продемонстрировал, как движется прямая линия, то есть пусть сыграет мелодию или гамму плавно, не отрывая пальцев от клавиш, не задерживая их на предыдущих клавишах. Затем можно попросить его показать имитацию пунктирной линии – рука и кисть должны не задерживаться на клавишах, каждый палец следует слегка поднимать. Линию из точек надо играть, используя прием «отскока».

Одним из наиболее трудных элементов техники (особенно для пианистов) являются «скачки». Этому моменту необходимо уделить как можно больше внимания. Работая над скачками, важно выполнять главное требование – никогда не допускать ни малейшего промаха.

«МОРСКОЙ БОЙ»

Сложность этой игры в том, что надо заставить ребенка предельно сосредоточить свое внимание и волю. Все ноты-клавиши представляют лагерь противника. Из исходной позиции,

например нотки «до», надо сыграть скачок на октаву или квинту, или сексту, то есть постараться выбить квинтовый звук или любой другой звук скачка. После того как игрокам удалось сбить противника, попав прямо в цель, можно попробовать сделать это с закрытыми глазами. Но недостаточно удовлетвориться одним разом, необходимо поставить перед собой задание посложнее – сыграть не менее десяти раз подряд. Если у вас все получилось, то вы выиграли этот бой.

«ДИКАЯ ОХОТА»

Эта игра направлена на ознакомление с приемом, очень часто используемым музыкантами в практике. Называется он staccato, то есть короткий, резкий, отрывистый и сильный удар, который необходимо играть коротко, как точку. Этот сильный и резкий прием применяется в эпизодах с ярко выраженной драматической кульминацией, при патетических акцентах.

Ребенок должен представить себе, что в этой игре он будет охотником, а охотиться придется на серых хищников. В этой «дикой охоте» ему предстоит схватка с «волками». Вся клавиатура – это место встречи, где будет происходить бой. Кисть и пальцы ребенка зафиксированы, играющие пальцы расположены на клавишах, а неиграющие слегка подняты. Резким и коротким ударом кисть отталкивается от клавиатуры по направлению к крышке инструмента. Так следует играть staccato. Таких ударов должно быть несколько. Играя отрывисто и коротко (staccato), ребенок тем самым убивает своих противников. С извлечением звука напряжение в руке снимается, кисть расслабляется, и пальцы готовы к следующему звукоизвлечению. Чем больше будет у ребенка точных и метких ударов, тем больше он записывает себе очков.

Staccato бывает разных видов. Это не только сильный удар в виде мяча, но и легкий укол, пущенный в виде стрелы; скользящее и убегающее легкое прикосновение. Попробуйте все эти варианты разучить.

«ТОЧКИ И ГАММЫ»

Возьмите лист бумаги и нарисуйте точки. Ребенок, касаясь этих точек, может настукивать любимую мелодию. Одна песня должна переходить в другую, тем самым постепенно прибавляя темп. Сначала в этой игре участвует только правая рука, а затем и

левая.

Играя гаммы, ребенок должен точно понять, что все ноты должны быть ровными, похожими одна на другую. По возможности, постепенно усиливайте живость и точность движений. Однако не забывайте о том, что нельзя заменять живое движение быстрой игрой.

Одним из сложных моментов у начинающих музыкантов является игра октав. А основное условие, которое необходимо соблюдать при этом, – это абсолютная свобода и гибкость руки и запястья.

«ДОГОНИ!»

Эта игра на тренировку большого пальца в легкости и упругости, а также слабых и наименее ловких четвертого и пятого – в крепости и подвижности. Большой палец будет догонять мизинец, но сначала он это будет проделывать в медленном темпе, как будто постепенно разгоняясь. Играть ребенок должен как можно тише, еле-еле касаясь клавиш инструмента, таким образом он, якобы, настраивается на игру, чтобы потом показать, что значит сила большого пальца и мизинца.

Во время игры следует повторять приблизительно 8—10 октав. Когда будет получаться игра октав в медленном темпе и на тихом звучании очень точно, можно постепенно прибавлять темп. Затем надо попробовать играть октавы отрывисто, легким уколом дотрагиваясь до клавиш. После этого предложите малышу сменить отрывистую игру на плавную, не отрывая пальцев рук от клавиатуры, как будто постепенно засасывает болото. Все это ребенок должен играть тихо.

И только когда начнет получаться ровное и точное звучание октав на пиано (тихо), пусть он разнообразит игру музыкальными красками. Вот тут-то и может проявиться его фантазия. Ребенок может играть октавы, придав им таинственное, боязливое, задумчивое звучание – и развязное, пренебрежительное, а также яркое, красивое, бравурное, эксцентричное и т. д. Малыш не должен ограничиваться только средним регистром инструмента, пусть он послушает, как звучит его игра и в низком, и в высоком регистрах.

Выразительные приемы звукоизвлечения

Всегда приятно слушать красиво сыгранную мелодию.

Однако только музыканты знают, сколько за этим скрывается работы, долгой и напряженной. Чтобы донести до слушателя всю выразительность и настроение, в котором пребывает композитор, надо проникнуть в произведение и, как говорится, «жить и дышать только им». При этом важно оживить ноты, изображенные на страницах нотных произведений, разучивая, проигрывая и разбирая их и приемы звукоизвлечения. Тогда успех гарантирован.

«РАЗНООБРАЗИЕ КРАСОК»

Предложите ребенку исполнить его любимую мелодию из песенки или какого-либо музыкального произведения. Пусть он сначала сыграет ее в оригинале. Если это кантилена, то не забывайте, что рука исполнителя должна быть абсолютно свободной, податливой, пассивной. В слабой динамике, где кантилена требует большого внутреннего напряжения и воплощенного покоя, а иногда и статичности, каждое неуместное движение мешает этому.

А в ряду сильных, медленных, выразительных приемов покачивающееся вращательное движение руки не прекращается ни в одной ноте – оно постоянное и непрерывное. В сильной же аккордовой игре прием утяжеленной руки поддерживается еще и весом всей верхней части корпуса. Когда ребенок исполнит свою мелодию или маленький отрывок в оригинале, предложите ему изменить характер игры, то есть пусть он сначала сыграет ее в темпе вальса, затем в темпе марша, польки, мазурки, в медленном темпе и т. д.; если же есть возможность исполнить музыкальный отрывок в стиле джаза с его своеобразным ритмом, то пусть он постарается проделать и это.

Разнообразные характеры игры требуют и различных приемов звукоизвлечения. И на одном музыкальном примере ребенок может почувствовать эту разницу. Главное, что необходимо уловить ему, это то, что во время игры нельзя нервничать и суетиться. Все движения должны быть четко отработаны. Тогда в исполняемую мелодию вольются краски и жизнь.

Аккорды

Привычное исполнение аккордов в слабой и средней динамике не требует особых приемов звукоизвлечения. Фиксированные пальцы и суставы кисти нажимают клавиши по

возможности подготовленно, строго одновременно и по звуку ровно. При этом рука и запястье должны быть обязательно свободными. В сильной динамике пальцы должны фиксироваться больше. Аккорды играются энергично, очень упруго.

«СДЕЛАЙ, КАК Я!»

Для этой игры необходимо выбрать какое-нибудь бравурное произведение. Ребенок должен научиться играть аккорды. При этом ему необходимо применять удар сверху, рука должна свободно падать. Однако в сочинениях, не требующих неограниченного размаха, следует избегать этого рискованного приема и лучше брать аккорд подготовленными на клавишах пальцами. Прием толчком принципиально исключается. При абсолютной свободе руки и запястья, при совершенной гибкости всего игрового аппарата можно достигнуть в игре хорошего звука даже в самой сильной динамике.

В бравурном произведении ребенок, играя аккорды, может почувствовать силу и мощь звучания, но при одном условии, что ни один звук не должен выпадать из звучания аккорда. К нему может присоединиться и еще один исполнитель. Главная задача состоит в том, чтобы синхронно проиграть все аккорды. Сначала можно брать только 2—3 аккорда, а затем постепенно увеличивать их число.

После этого один ребенок проигрывает аккорды отрывисто, броском и рикошетом. А второй в точности повторяет его игру. В ходе проигрывания необходимо соблюдать аккуратность и следить за звучанием всех звуков. Можно и усложнить задачу игрокам. Предложите сыграть аккорды с мелодией в верхнем голосе (либо в среднем или нижнем).

Если мелодический звук должен быть подчеркнут в верхнем голосе аккорда, нужно укрепить палец, играющий мелодию (которая может оказаться и в среднем или в нижнем голосе). При этом палец нужно выдвинуть, чтобы клавишу он нажимал глубоко, до самого дна, в то время как остальные пальцы прикасаются к своим клавишам лишь слегка, как бы поверхностно. Кисть же наклоняется в сторону пальца, играющего мелодический голос.

Естественно, что с первого раза это не получится. Аккордам необходимо уделить как можно больше внимания. Тогда все предложенные выше требования будут вами выполнены и принесут немалое удовольствие.

«ИНТЕРВАЛЫ» (ТЕРЦИИ И СЕКСТЫ)

При игре интервалов кисть сохраняет привычную округлую форму, как будто в руках у вас находится небольшое яблоко. Пальцы слегка согнуты, рука, разумеется, совершенно свободна. Один ребенок должен в быстром темпе проиграть пять интервалов, не забывая о пружинности и строго одновременном звучании обеих клавиш. А второй, прослушивая игру интервалов, должен определить, когда звучат терции, а когда – сексты. После этого ему необходимо найти их и исполнить в медленном темпе на клавиатуре.

Затем дети по очереди играют интервалы то громко, то тихо, то отрывисто (staccato), то задерживая руки на клавишах. Они должны попробовать исполнить их как в разном темпе, так и со всеми возможными красками и музыкальными оттенками.

А следующий этап игры заключается в проигрывании гаммы интервалами вверх (левой рукой – вниз). Для детей это наиболее сложный момент. Поэтому необходимо начинать игру с очень медленного темпа. Только когда у ребенка будет все точно получаться, можно постепенно увеличить темп. Если же ребенок начал играть гамму в терцию, то он и должен постоянно ее прослушивать, а если в сексту, то секста и должна всегда звучать. Не в скорости и не в темпе заключается качество игры.

«РУЧЕЕК»

В этой игре могут принимать участие несколько человек. У каждого свой музыкальный инструмент. Дети в процессе игры должны овладеть следующим приемом – научиться проигрывать трель. Чтобы им было понятнее, как ее играть, можно сделать следующее сравнение: трель – это ручеек. Скользящее, убегающее, легкое журчание, которое и необходимо настолько же легко играть. Трель может быть как короткой, как говорится, мгновенной, так и долгой, которую и необходимо играть ровненько, порхающе, не создавая никаких преград ее «пути-дорожке».

Дети должны на своих инструментах показать ее «журчание». Естественно, это будет высокий регистр, при этом рука и запястье находятся в свободном положении, касание звуков слегка дотрагивающее, а не тяжелое. Сначала начинает свою игру один человек, потом к нему присоединяется следующий. Так они начинают свой диалог.

Постепенно к ним примыкают и остальные участники игры.

Появляется множество различных ручейков, переговаривающихся между собой. Как в природе бывает, один ручей впадает в другой, при этом став шире, затем он попадает в реку, в море, океан, так и в этой игре ребята должны, в конце концов, изобразить могучий водопад на своих инструментах. Но при одном условии, что это будет ровная и легкая музыкальная игра.

«ЛАДОШКИ»

Играют два человека или две группы детей. Одна группа (человек) исполняет на своих инструментах небольшую мелодию, соблюдая при этом все музыкальные оттенки, а вторая (человек) начинает повторять тот же отрывок, но только стуча его в ладоши. Затем они вместе начинают музицировать: кто-то на инструментах, а кто-то прохлопывает мелодию в ладошки.

Далее эту мелодию можно разнообразить. Все, что попадется ребятам в быту, всевозможные подручные средства – все может пригодиться для этого музыкального мини-ансамбля. Таким образом, дети будут подыгрывать основной мелодии. Что из этого получится, вы сами увидите в процессе игры.

Глава 10
Музыкально-обрядовые игры

Игры – универсальная забава: их нельзя отнести к какому-то определенному периоду и тем самым ограничить срок их жизни. В подтверждение тому приводится данная глава, в которую вошли особенные музыкальные игры. В них с удовольствием играли на Руси в то время, когда еще на свете не было ни магнитол, ни плейеров, ни дискотек.

Обряды на Руси всегда были интересны и важны. Обряды невест, жениха, посвящения и многие другие могут стать основой для игр этого блока. Это было много лет назад и, возможно, читатели имеют некоторые представления об описываемых играх со слов своих бабушек и дедушек. Можно не сомневаться, например, что ни у кого не возникнет вопроса о том, что такое хоровод. Все знают, как его водили, как и то, что в хороводах обязательно пели песни.

Но ведь это далеко не единственная игра наших предков. Они с удовольствием участвовали в забавах, которые сопровождались песнями, плясками и прочими проявлениями веселого и радостного настроя. Мы же предлагаем читателям поучаствовать в музыкально-обрядовых играх в современных условиях, вспомнить исконно русские традиции, подбодрить себя заводными песнями. Это игры для детей старшего возраста, поскольку они сложнее и развивают не только музыкальные, но и творческие способности, а также очень хорошо подходят к проведению детских праздников, устраиваемых во время народных гуляний.

Наверняка все это придется по вкусу не только юным, но и взрослым участникам игр. Возможно, представленные игры станут ассоциироваться с настоящим праздником в лучших традициях прошлого.

«ГОРЕЛКИ»

Все разделяются на пары. Водящего в этой игре называют «горящим». Затем все пары встают друг за другом, образуя вереницу, а «горящий» стоит впереди всех на два шага. Он не должен оглядываться назад.

Далее участники игры поют следующую песню:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Стой подоле —
Гляди в поле.
Едут там трубачи
Да едят калачи.
Птички летят,
Колокольчики звенят!
Погляди на небо —
Звезды горят,
Журавли кричат —
Гу, гу, гу, убегу.
Раз, два, не воронь,
Беги, как огонь.

После окончания этой песни «горящий» сразу же должен взглянуть на небо. В это время задняя пара разъединяется и бежит, причем один участник бежит по одну сторону от вереницы игроков, другой – по другую. Партнеры одной пары должны соединиться снова впереди «горящего». Если паре игроков это удается, то «горящий» продолжает водить. Если же «горящий» ловит кого-нибудь, то на его место встает оставшийся без пары игрок. Он – новый «горящий», а вновь образованная пара занимает место впереди вереницы. Игра продолжается дальше по уже описанному принципу.

«ГОРЕЛКИ С ПЛАТОЧКОМ»

Все встают парами друг за другом и берутся за руки. Водящий стоит впереди строя и держит высоко над головой платочек.

Играющие хором поют:
Гори, гори, масло,
Гори, гори, масло.
Глянь на небо,
Птички летят!

С этими словами игроки, стоящие последними в строю, должны быстро бежать вперед и постараться взять платочек первыми. Тому, кому это удастся, разрешается встать вместе с водящим в строю первой парой, а оставшийся игрок «горит».

«САЛКИ-КОЛДУНЫ»

В начале этой игры выбирается «колдун». Он должен дотронуться до какого-то игрока, и если ему это удается, то игрок обязан остановиться и расставить руки в стороны. Игрок будет считаться заколдованным. Другие игроки могут расколдовать его. Для этого ему достаточно просто дотронуться. Сложность заключается в том, что «колдун» не дает другим игрокам приблизиться к заколдованному.

«Колдун» может поставить заколдованного туда, куда сам захочет, и тот не имеет права уходить с этого места. Остальные игроки пытаются спасти заколдованного – и при этом поют:

– «Колдун», «колдун», перестань колдовать, отпусти его, отпусти погулять. А ты проснись, скорей очнись, прибегай к нам сам, обмани «колдуна».

«СЕРЫЙ ВОЛК»

Выбираются «волк» и ведущий. «Волк» сразу удаляется и где-нибудь недалеко прячется. Игроки проводят черту, за которой находится «безопасная зона».

Далее ведущий и игроки переговариваются песенными фразами.

Ведущий:

– Вы, друзья, куда спешите? Что вы делать-то хотите?

Игроки:

– В лес дремучий мы идем, там малины наберем.

– Вам зачем малина, дети?

– Чтоб варенья наварить.

– Может волк в лесу вас встретить.

– От него мы убежим.

Игроки подходят к тому месту, где прячется «волк», и поют хором:

– Соберу я ягоды и сварю варенье,

Милой моей мамочке будет угощенье.

Как малины много, всю мне не собрать,

И волков здесь вовсе, вовсе не видать.

После этих слов «волк» выбегает из своего убежища и гонится за игроками. Все стремительно бегут в зону, отделенную как безопасную. Если же «волку» удается догнать кого-то из игроков, то они меняются ролями, и после этого игра может продолжаться.

«ГУСИ-ЛЕБЕДИ» И «ВОЛК»

Перед началом выбирают «волка» и «хозяина». Остальные игроки будут изображать «гусей-лебедей». «Волк» удаляется в какое-то определенное ему место. Оно называется «горой». «Хозяин» тоже отходит на некоторое расстояние и очерчивает около себя окружность большого диаметра, ограничивая свой «дом».

«Гуси-лебеди» сначала находятся в «доме» у «хозяина», а потом уходят гулять. Через некоторое время «хозяин» поет:

– Гуси-гуси, гуси-лебеди, скорей домой летите!

«Гуси» отвечают ему:

– Волк злой под горой!

«Хозяин»:

– Что волк делает?

«Гуси»:

– Травку щиплет.

«Хозяин»:

– Так скорей бегите же домой!

После этих слов «гуси» бегут по направлению к «дому», а «волк» их ловит и поодиночке уводит на свою «гору». Когда он переловит всех «гусей», «хозяин» топит специально для него «баню» и просит его помыться. «Волк» идет мыться, а при выходе из «бани» «хозяин» берет палку и, показывая ее «волку», поет:

– Волк-волчишко-волкушко! Дам я тебе коровушку! Брошу тебе ее, волчишко!

«Хозяин» бросает палку, «волк» бежит за ней, а «гуси-лебеди» тем временем бегут «домой» к «хозяину».

«ШЛИ КОНИ»

Все желающие встают в круг. Затем они начинают хором петь следующую песню:

А шли кони по улице,
Чем они попутаны?
Золотым путом
Под копытом.
Зайка идет,
Траву рвет —
Что вырвет,
То в пучок.

Как только игроки заканчивают петь эту песню, они сразу же должны присесть. Кто не успел – тот выходит из игры.

«СЕЛЕЗЕНЬ» И «УТКА»

Из числа играющих выбирают «селезня» и «утку». Затем игроки образуют круг, в середину которого ставят «утку». «Селезень» же остается за кругом и старается ворваться в него, чтобы поймать «утку».

Игроки при этом поют:

Селезень ловил утку,
Молодой ловил серую.
– Поди, утица, домой,
Поди, серая, домой,
У тебя семеро детей,
Восьмой – селезень.

Если «селезню» удается ворваться в круг и поймать «утку», то они меняются ролями.

«МЕДВЕДЬ В БОРУ»

Из числа игроков выбирают «медведя». Остальные игроки идут в лес за грибами и ягодами и при этом поют:

У медведя на бору
Грибы-ягоды беру!
А медведь сидит,
На меня рычит!
У медведя на бору
Грибы-ягоды беру!
Медведь поостыл —
На печи застыл!

При этих словах «медведь», до сих пор дремавший, тихо ворочается, потягивается и, словно нехотя, идет на детей, которые от него убегают. Затем «медведь» бежит уже стремительнее и ловит кого-то из убегающих от него игроков. Пойманный становится «медведем», а предыдущий «медведь» становится обыкновенным игроком.

«КАРАВАЙ»

Выбирается ведущий, который встает в центр круга. Игроки в круге берутся за руки, ведут хоровод и поют:

Как на Машины именины
Испекли мы каравай.
Вот такой вышины!
Вот такой нижины!
Вот такой ширины!
Вот такой ужины!
Каравай, каравай,
Кого любишь – выбирай!

Пение сопровождается определенными действиями. Каждый раз, когда игроки показывают размеры испеченного ими каравая, они должны останавливаться и поднимать руки вверх или приседать на корточки и опускать руки, расширять круг или сужать его. Когда будет спета последняя фраза песни, круг расширяется до прежних размеров, а тот игрок, который стоял в его центре, должен выбрать кого-нибудь из круга и спеть следующие слова:

– Я люблю вас всех, а вот его (указать) больше всех!

Хоровод повторяет эти слова несколько раз. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не будут названы.

«ДРЕМА»

Ребята образуют круг, в середину которого ставят стул. Выбирается «Дрема», он садится на стул в середине круга. Остальные водят хоровод и поют:

Сиди, Дрема,
Сиди, Дрема,
Выбирай-ка, Дрема,
Выбирай-ка, Дрема,
Бери, Дрема,
Бери, Дрема!

«Дрема» встает со скамейки и выбирает кого-нибудь из круга. Этот человек становится «Дремой», а тот, кто им был, встает в круг. Игра продолжается.

«КУРИЛКА»

Ребята садятся на длинную скамейку в ряд. Игрок, сидящий первым, зажигает тонкую лучинку, а потом ее тушат. Пока она курится, ее передают из рук в руки. Тот игрок, у которого она перестанет тлеть, должен исполнить какое-то задание. Пока передают лучинку, поют следующую песню:

Жил-был Курилка,
Жил-был душилка.
Уж у Курилки,
Уж у душилки
Ножки маленькие,
Душа коротенькая.
Не умри, Курилка,
Не умри, душилка!
Уж у Курилки,
Уж у душилки
Ножки маленькие,
Душа коротенькая.
Жив, жив, Курилка,
Жив, жив, душилка.

«БОЯРСКАЯ ИГРА»

В эту игру лучше всего играть зимой, однако это не принципиально. Итак, для начала все разделяются на две команды – «бояр-хозяев» и «бояр-гостей». Следует заранее обговорить размеры игровой площадки. Участники обеих команд встают по разные ее стороны в ряд и берутся за руки. Далее «бояре-гости» поют:

Бояре, а мы к вам пришли,
Молодые, а мы к вам пришли.

Участники поющей команды шагают сначала до середины площадки, а потом отходят назад. Затем в игру вступают «бояре-хозяева», которые поют в ответ:

Бояре, вы зачем пришли?
Молодые, вы зачем пришли?

Им отвечают:

Бояре, мы невесту выбирать,
Молодые, мы невесту выбирать.

* * *

Бояре, а какая вам мила?
Молодые, а какая вам мила?

* * *

Бояре, нам вот эта мила,
Молодые, нам вот эта мила.

* * *

При этих словах они указывают на кого-то.

Бояре, она дурочка у нас,
Молодые, она дурочка у нас.

– Ничего, – отвечают «бояре», – подойдет нам и такая. – С этими словами один из «гостей-бояр» с разбегу пытается разбить цепь «бояр-хозяев». Если ему это удается, то он имеет право забрать с собой одного игрока из тех, чьи руки разбил. После этого гости и хозяева меняются ролями, и игра продолжается вновь. Играть таким образом можно до тех пор, пока в каждой цепи останется по двое ребят.

«ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА»

Участвовать в этой игре может большая компания, более 15 человек. Они делятся на две команды, а в командах образуются пары. Пары встают лицом друг к другу и берутся за руки, чтобы

получились «ворота».

Остальные игроки образуют цепочку. Они берутся за руки и пытаются все вместе как можно быстрее пройти между «воротами». «Ворота» между тем поют:

Тра-та-та, тра-та-та,
Отворяем ворота,
Золоты ворота,
Поспешайте все сюда,
Пропускаем раз, пропускаем два,
А на третий раз —
Не пропустим вас.

Пропев эту фразу, игроки, изображающие ворота, опускают руки. Те, кто не успел пройти, должны их сменить. Если «воротам» удается поймать всех игроков, они считаются победителями.

«МУЗЫКАЛЬНЫЕ КОШКИ-МЫШКИ»

Участники этой игры должны образовать круг и взяться за руки. Следует заранее выбрать «кошку» и «мышку». «Мышка» находится внутри круга, а «кошка» – снаружи и пытается поймать ее. Но игроки защищают «мышку». «Кошка» должна постараться разорвать круг игроков или как-то по-другому проникнуть в круг и достать «мышку».

«Мышке» разрешается всячески убегать от «кошки», и когда та проникнет в круг, «мышка» имеет полное право выбежать из него.

Игроки, образующие круг и защищающие «мышку», при этом поют:

Уж ты, серенький коток,
Не ходи ты в погребок
По сметану, по творог.
У нас скоро придет зять,
А сметаны негде взять.
Котишко-мурлышко,
Серенький лбишко,
Не лезь в сметану,
Оставь Степану.

Когда «кошка» поймает «мышку», то они встают в круг, а

потом все выбирают новых «кошку» и «мышку».

«МЫШКИ-НОРУШКИ»

Участникам следует разделиться на две команды. Одна из них образует круг, взявшись за руки. Это – «мышеловка». Оставшиеся игроки выполняют роль «мышей». Они не попадают в круг, а бегают и прыгают вне его.

Затем «мышеловка» начинает работать. Игроки водят хоровод, а «мыши» ходят вокруг круга. «Мышеловка» поет:

Ох, уж мыши надоели,
Развелось их, аж не счесть.
Все погрызли, все поели,
Норовят везде успеть.

Как только они пропоют эти слова три раза, тут же должны поднять сцепленные руки наверх. Затем продолжают двигаться в ту сторону, что и раньше (с поднятыми руками), и при этом поют:

Берегитесь вы, плутовки,
Доберемся мы до вас.
Как поставим мышеловку,
Переловим всех тотчас!

Игроки должны пропеть это три раза. После этого «мыши» должны вбежать и быстро выбежать из «мышеловки». Как только произносятся последние слова, игроки, образующие «мышеловку», захлопывают ее, опуская руки вниз и приседая. В результате несколько «мышей» оказываются пойманными, и они должны встать в круг.

Таким образом, «мышеловка» растет, и ее сила увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все «мыши» не будут пойманы. Когда это произойдет, игроки должны поменяться ролями.

В игре есть и дополнительные правила. Так, например, если игроки, образующие «мышеловку», захлопнут ее раньше, чем три раза пропоют указанные слова, то «мыши» не считаются пойманными. Пока «мышеловка» открыта, «мыши» непременно должны в нее вбегать. Если они будут спокойно стоять в сторонке, то они считаются пойманными.

«СОВУШКА, СОВА»

Сначала выбирают «сову». Игрок встает на середину игровой площадки, а остальные поют:

Уж ты, совушка-сова,
Большая голова.
День наступает, сова засыпает,
И все сразу оживает!

Как только будут произнесены последние слова, игроки должны разбежаться по игровой площадке. Они могут бегать друг за другом, прыгать или танцевать. «Сова» в это время стоит неподвижно, но вскоре ей это надоедает – и она поет:

Ночь наступает,
Все замирает,
Сова вылетает.
Сейчас кого-то поймает!

Все игроки должны остановиться и застыть в тех позах, в которых находились в тот момент, когда «сова» закончила петь. Они должны стоять неподвижно, шевелиться или смеяться запрещено. Если же какой-то игрок не выдерживает и смеется или шевелится, то «сова» забирает его в плен. Когда она отведет его в свое жилище, то возвращается на место и ловит следующего. Игра продолжается до тех пор, пока «сова» не переловит всех игроков.

«БАРАШЕК СЕРЕНЬКИЙ»

Игроки выбирают «барашка», образуют вокруг него круг, ведут хоровод и поют:

Ты, барашек серенький,
С хвостиком беленьким!
Мы тебя поили,
Мы тебя кормили,
Ты нас не бодай,
Лучше с нами поиграй,
Ну, давай же, догоняй!

Когда игроки допоют, они разбегаются по игровой площадке. «Барашек» бежит за кем-то и старается поймать. Если ему это удается, он меняется ролями с пойманным игроком.

«РУЧЕЕК»

Число желающих принять участие этой игре должно быть нечетным.

Игроки должны разделиться на пары, встают друг против друга, берутся за руки и поднимают их высоко над головой, образуя своеобразный тоннель. Один игрок, которому нет пары, встает в начале этого тоннеля и проходит через него. Остальные игроки в этот момент поют:

Ручеек, ручеек!
Лейся, лейся, ручеек!
Из реки бери водицу,
Чтобы мы могли напиться.
Лейся плавно, ручеек.

Игрок, который проходит сквозь тоннель, может выдернуть из него любого игрока и образовать с ним пару в самом конце тоннеля. Тогда тот, кто остался в одиночестве, должен поменяться с ним ролями. Таким образом и продолжается игра. Победителей и побежденных нет, а о времени, в течение которого она будет продолжаться, игроки договариваются между собой.

Глава 11
Формирование навыков совместного музыкального творчества

Совместное музыкальное творчество представляет собой деятельность группы из двух и более танцоров, музыкантов, певцов и т. д. Встречаются в музыкальной деятельности такие виртуозы, которые способны творить чудеса с тем или иным музыкальным инструментом, но если кто-то будет подыгрывать им на любом другом инструменте, то как ни старается виртуоз, ничего у него не получается: «посторонний» музыкальный инструмент сбивает его с ритма.

Совместное музыкальное творчество в раннем детстве является одним из многих способов избежания вышеописанной ситуации. Дети распределяются на команды с различным числом человек и принимают участие в специальных музыкальных конкурсах.

В таких играх нет победителей и проигравших. Тем не менее необходимо постоянно поддерживать интерес детей к такого рода занятиям: например, можно подарить всем после музыкальных игр небольшой кулек различных сладостей или медали, сделанные своими руками. В совместных музыкальных играх используются не только музыкальные инструменты, здесь можно подключить фантазию и играть на подручных предметах. Допустимо прибегнуть к эмалированным кастрюлям, десертным тарелочкам, хрустальному набору бокалов и тому подобное. Самое главное условие: вся посуда должна отличаться по размерам. С таким же успехом можно использовать стеклянные бутылки, в которые необходимо налить воды, причем в каждой бутылке объем воды должен быть разным.

«ПОВТОРИ»

Все дети делятся на команды по 2 или 3 человека. Заранее надо соорудить «музыкальный инструмент». Для этого необходимо наполнить стеклянные бутылки водой, соединить эти бутылки между собой, перевязав их одной веревкой у основания горлышка, и поместить их в подвешенное состояние. То есть концы веревок привяжите к двум стоящим на определенном расстоянии друг от друга столбикам.

Первые 2 или 3 человека одновременно и совместно воспроизводят какую-либо мелодию, постукивая по бутылкам, например чайными ложками. Другие команды поочередно должны повторить эту мелодию с первой попытки и без ошибок.

Команда, которая не смогла повторить мелодию, выбывает из игры, и так происходит до тех пор, пока не определится победитель.

Далее по очереди игроки другой команды воспроизводят небольшую произвольную мелодию, а другие должны ее повторить. Эта игра способствует выработке скорой реакции, быстрому запоминанию нового мотива и совершенствованию слуха у ребенка. Также дети приобретают навык совместного творчества, так как в этой игре необходимо действовать сообща.

«АНСАМБЛЬ»

Участники игры делятся на группы по 5 человек, команд может быть как две, так и больше. На специальные колышки различной высоты помещают несколько эмалированных кастрюль, имеющих разный объем и перевернутых дном вверх. Каждая команда придумывает себе название и определяет «солиста».

«Солисты» выбирают по жребию 1—2 отрывка из известных песен, группам дается некоторое время для подготовки и репетиции. Задача каждой команды – во время пения «солиста» они подыгрывают ему на своих инструментах таким образом, чтобы получилась хорошо сложенная песенка.

«УГАДАЙ ТАРЕЛОЧКУ»

На стол ставят несколько десертных тарелочек, блюдце, 2—3 глубоких тарелки и еще что-нибудь подобное – все то, что издает необычные звуки. Главное условие: звуки должны слегка отличаться друг от друга; следовательно, посуда должна быть разной по объему, по природному материалу и т. д.

Ребенку дается некоторое время, в течение которого он получает возможность изучить звук каждой посуды. Потом ему завязывают глаза или он отворачивается от этого стола, чтобы не видеть его. Другой человек постукивает каким-нибудь предметом поочередно по разной посуде. А стоящий спиной к столу ребенок должен угадать по звуку посуду и назвать ее.

«ТАНЦУЮЩИЕ ТЕНИ»

Группа детей делится на две команды по 5 человек. Каждая команда придумывает себе название и выбирает капитана, самого шустрого, подвижного человека. Командам дается некоторое время – и включается ритмичная музыка, а дети должны придумать небольшой танец со сложными движениями.

Этот танец в дальнейшем должен исполнить сам капитан команды, но при одном условии: включается музыка, капитан одной команды поворачивается лицом к другой команде и под музыку исполняет танец, а команде противников необходимо без ошибок и запинок повторить все движения в точности.

Далее, наоборот, капитан другой команды исполняет свой танец, а другая должна повторить его в точности. Жюри учитывает все ошибки каждой из команд и присуждает очки, по подсчетам которых определяются победители.

Подобные игры помогают развить в детях способность совместного музыкального творчества, умение быстро и хорошо понимать друг друга, подстраиваться, вовремя «подхватить». Не будет лишним, если родители тоже станут активными участниками в музыкальных играх. Взрослые ни в коем случае не должны ругать или критиковать ребенка, когда у него что-то не получается с первого раза.

«МУЗЫКАЛЬНЫЙ КРУГ»

Для детей старшего школьного возраста.

Участники игры встают в круг, их должно быть не меньше 4 человек, один из которых – ведущий. Сначала ведущий прохлопывает в ладоши определенный ритм, ребята стараются этот ритм запомнить. Далее каждый из стоящих в круге повторяет этот ритм. Затем задача усложняется: теперь необходимо воспроизвести заданный ритм всем вместе, при этом каждый делает только один хлопок, когда подходит его очередь, в результате должен получиться нужный ритмический рисунок. Результативность игры зависит от скоординированности действий всех участников.

«ДОМАШНИЙ ОРКЕСТР»

Для детей от 3 до 8 лет. Игроков должно быть не меньше 3 человек, из которых один – ведущий.

Сначала необходимо выбрать основной музыкальный фон, в качестве которого может выступать любая веселая песенка или легко запоминающаяся народная мелодия. Теперь нужно несколько простых музыкальных инструментов: маракасы, треугольник, ложки, барабан и т. д. Предоставьте детям свободу выбора инструмента или же распределите их между ними сами, учитывая прежде всего возраст детей. Ведущим в этой игре выступает взрослый (воспитатель), который играет на музыкальном инструменте избранное произведение или же включает аудиозапись с этой мелодией.

Задача каждого «музыканта» – дополнять общий мелодичный рисунок звучанием своего инструмента. Но не в хаотичном порядке, а по сильным долям, то есть по опорным долям мелодии, которые определит ведущий. При этом каждому участнику игры нужно по возможности стараться органично вписываться в общий ритм и темп, ориентируясь не только на ведущего, но и на остальных участников-музыкантов.

Полученная в результате игры импровизация явится качественно новым музыкальным произведением. Данная игра не только развивает креативные возможности ребенка, но также способствует формированию навыков совместной творческой деятельности.

«ПОПУРРИ»

Для детей 9—12 лет.

Необходима предварительная подготовка. Она состоит в том, что заранее на аудиокассету записываются отрывки различных песен без слов, то есть готовится фонограмма.

Участники делятся на две команды, в каждой должно быть не меньше 3 человек. Сначала одна команда прослушивает мелодию, затем вторая. Задача каждой команды – вспомнить слова из заданной песни и попытаться спеть ее под эту музыку хором, стараясь подражать оригиналу или, наоборот, сочинив на заданную мелодию новую песню. Каждая команда представляет полученное на суд ведущего, который оценивает выполнное.

Победителем в этой игре считается команда, наиболее творчески подошедшая к выполнению задания и привнесшая в него что-то новое и интересное. Навыки совместного музыкального творчества формируются при совместном выполнении задания.

«МУЗЫКАЛЬНАЯ ПЬЕСА»

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Нужно выбрать сказку или отрывок из какой-нибудь сказки, можно сочинить ее самостоятельно. Для начала в ней могут быть 2—3 персонажа; постепенно, по мере усложнения сюжета, число участников можно увеличить.

Главное содержание игры – разыграть сюжет целой сказки или отрывка, используя музыкальные инструменты и пантомиму, подобрать музыкальные инструменты, которые лучше всего подходят для имитации звуков, представленных в сказке.

На общем нейтральном музыкальном фоне разыгрывается музыкальный сюжет. Например, такой. Утро в летнем сосновом лесу (шум леса), проснулись птицы, насекомые: кузнечики, жуки, стрекозы – для имитации используются трещотки, свистульки, флейта; проснулись цветы на лугу; умывшись утренней росой, зазвенел колокольчик – для имитации звука можно использовать треугольник. Начали просыпаться звери: вот проснулся в своей берлоге медведь, встал и пошел по лесу – труба имитирует тяжелые шаги медведя. Пробежали зайчики через полянку – скок, скок, скок. И так можно продолжать – в зависимости от фантазии игроков, музыкальных инструментов и цели игры.

Между ребятами распределяются роли, причем каждый может играть не одну, а несколько ролей. Важно также, чтобы сами участники выбирали инструменты, на которых они будут играть.

Сначала сценарий нужно прочитать вслух, чтобы у участников сложилась общая картина игры и стали понятны ее правила и требования.

Разыгранная музыкальная пьеса носит как воспитывающий и обучающий, так и развивающий характер. Участие в общем деле, где участники вместе составляют единое целое, безусловно, сплачивает коллектив и способствует формированию навыков совместной деятельности.

Заключение

Приближаясь к последним строкам этой книги, хочется заметить, что родителям и воспитателям не надо пренебрегать музыкальными играми или применять только некоторые из них, на свое усмотрение. Предоставьте выбор вашим детям, поиграйте с ними во все эти игры, а потом они сами вам дадут знать о своих предпочтениях. Нет еще на свете таких детей, которые не любят веселых игр и развлечений. А если они еще проводятся на музыкальном фоне, это способствует разностороннему развитию маленького человека.

И если вы достаточно хорошо ознакомились с предложенными нами музыкальными играми и намерены заниматься ими в минуты отдыха, то тоска и скука никогда не войдут в ваш дом. Во время музыкальных игр следует иметь в виду особенности развития каждого возрастного периода. Например, дошкольники фантазируют во всех случаях, и родители могут предложить своим детям увлечься музыкальным сочинительством в игровой форме. В итоге можно смело утверждать, что игры с музыкальным сопровождением обеспечат развитие способностей у детей в целом, и родители явятся здесь главными помощниками.